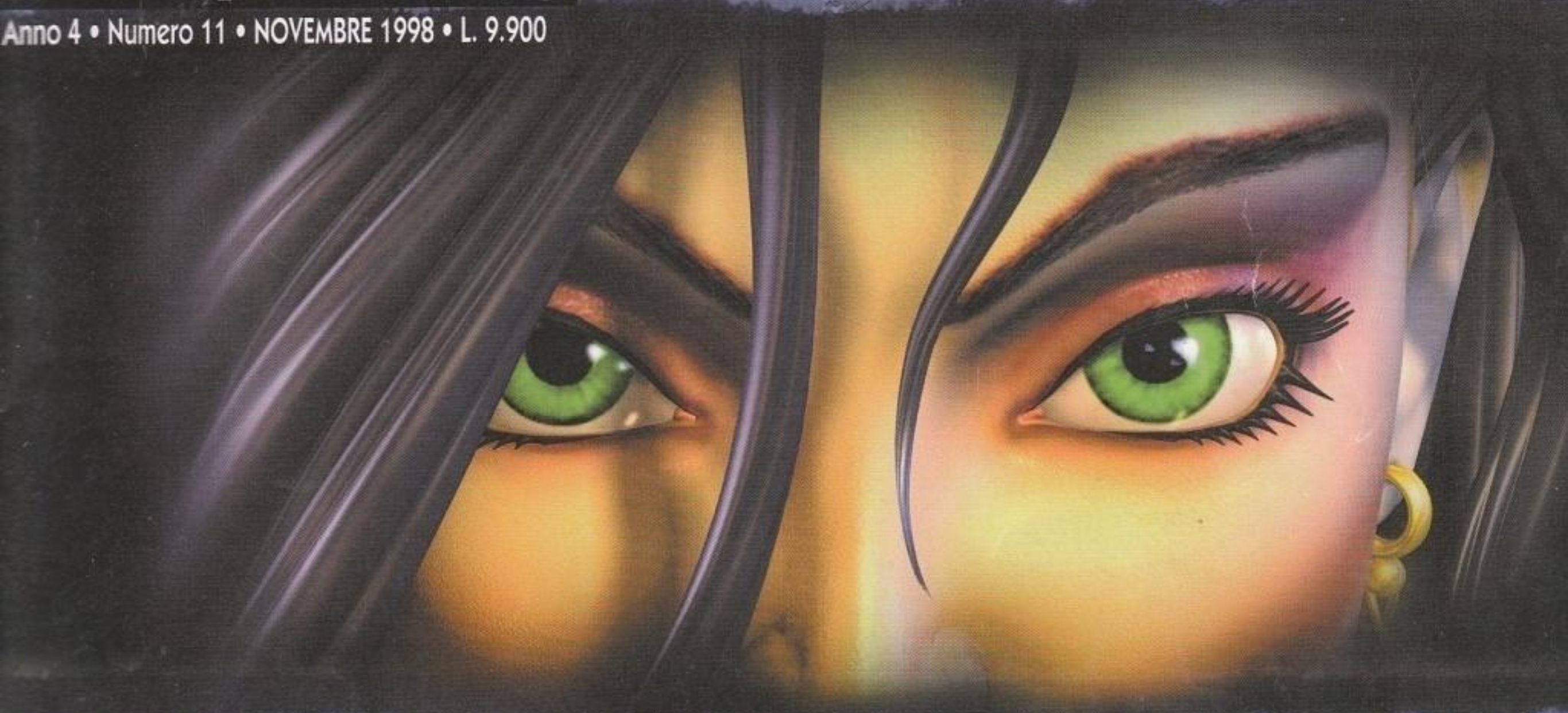
http://www.oldgamesitalia.net/
NUOVO SOGNO DELLA SEGA
ZETA
videogiochi
computer
Anno 4 • Numero 11 • NOVEMBRE 1998 • L. 9.900
sin
IL "PECCATO" IN TRE DIMENSIONI
GIANTS
Un capolavoro che non appartiene a nessun genere conosciuto
HARDWARE
Tutto quello che dovreste sapere per i vostri acquisti Natalizi
GENERI & MODE
Wing Commander: la lunga storia del Colonnello Blair
NEI CIELI DI BERLINO
I Simulatori di Volo
nda Guerra Mondiale
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Forgotten Realms
-Campaign Setting-
Baldur's Gate
PC CD
HALIFAX
www.halifax.it
MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO
Interplay

Numero 43 • novembre 1998

Sommario

zeta@studiovit.com

In Copertina
Sin - Activision

PUBBLICAZIONE MENSILE REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Ricotti, 15
20158 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
Fax: 02-39310950
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Giorgio Baratto
random@studiovit.com

DEPUTY EDITOR
Claudio Tradardi
trust@studiovit.com

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Fabio Bruno, Marco Andreoli, Vincenzo Beretta, Paolo Verri, Luca Bonacina, Massimo Rubegni, Mattia Ravanelli, Simone Soletta, Francesco Alinovi, Marco Rana, Raffaello Rusconi, Andrea Maselli, Roberto Aresu, Roberto Galbussera, Gabriele Stecchi, Matteo Camisasca, Walter Mantovani, Luca Cominelli

GRAFICA & IMPAGINAZIONE
GianVittorio Cutri
Luca Patrian

FOTOLITO
Go Action (Milano)

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
L.T. Avant Garde
V.le Sarca, 47
20125 - Milano
Tel. 02/66103223
Fax 02/66106513
E-mail: lt@planet.it

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO:
Green Day - Redundant
Cardigans - My Fovourite Game
Placebo - Pure Morning
Moby - Honey
Franco Battiato - Shockin' my Town

Rubriche

Speciali

Zeta Test

http://www.oldgamesitalia.net/

È Affabile! È Garbato! È MORTO!

GRIM FANDANGO™

DALL'AUTORE DI FULL THROTTLE™ E DAY OF THE TENTACLE
UN' EPICA STORIA DI CRIMINE E CORRUZIONE NELLA
TERRA DEI MORTI. MANUEL CALAVERA È IL TUO AGENTE
DI VIAGGIO PER L'ALDILÀ NELLA PIÙ STRAORDINARIA
AVVENTURA 3D MAI REALIZZATA. ORGANIZZA IL TUO
VIAGGIO PER IL PROSSIMO AUTUNNO.
PERWINDOWS 95 CD-ROM.

A novembre sui vostri monitor
Parlato in italiano

WWW.LUCASARTS.COM

http://www.oldgamesitalia.net/

DISCONNETTI

Non c'è nulla di realmente confermato, sono solo voci che si stanno diffondendo attraverso i più importanti mass media. Ne parlano le televisioni, ne scrivono i giornali: Internet è il Grande Colpevole. Costanzo aveva cercato di mettere in allarme le popolazioni da tempo, molti erano stati i casi di illegalità riscontrati attraverso i server della Grande Rete, e finalmente la verità è venuta fuori. Questi, finora, i delitti di cui si sarebbe macchiata la Mamma di tutte le Reti (ma vi avvertiamo, è una lista in fase di costruzione e ben lungi dall'essere completa): ha ucciso l'Uomo Ragno, era a Dallas quel giorno (tra una collinetta e una libreria), ha causato la Grande Crisi di Wall Street della seconda metà dei settanta, è all'origine dello scioglimento dei Beatles, è all'origine della formazione dei Backstreet Boys, ha contribuito in mondo fondamentale nell'abbattimento del DC9 sopra Ustica, si dice che controllasse il rapimento di Aldo Moro, ha indubbiamente qualche rilevanza nella strage in Piazza Fontana, si pensa che abbia piazzato la bomba alla stazione di Bologna, ha ucciso Olef Palme, qualcuno vorrebbe Internet tra le cause della misteriosa morte di Papa Giuliani, ha dato un paio di .exe a Priebke, avrebbe presieduto all'uccisione di Garcia Lorca, ha sparato a Kurt Cobain, non ha sparato a Nek, ha baciato Andreotti, ha messo fine alle indagini di Borsellino e Falcone, ha telecomandato l'iceberg contro il Titanic, avrebbe alterato i voti sull'ultima richiesta di fiducia sul governo Prodi, facendolo cadere inesorabilmente e, non ultimo, avrebbe fatto cadere i capelli a Cesare Ragazzi ormai molti eoni fa.
Onde evitare inutili e dannosi allarmismi sottolineiamo come il tutto sia ancora ufficioso e non ufficiale, anche se le conferme dovrebbero arrivare da qui a pochi momenti. È già stato abilitato un numero verde in ogni paese del mondo, cosicché ogni abitante del globo possa imputare alla Grande Rete tutte le colpe della propria vita o gli errori commessi in gioventù. Non abbiate alcun timore: vostro figlio falsifica le firme per le giustificazioni? È colpa di Internet. Bambini, il vostro compagno vi ruba la Girella? È posseduto da un 33.6 collegato alla Rete delle Reti. Avete preso 18 all'esame in cui eravate più preparati? Il professore ha eseguito solo degli ordini.
Quanto alla Z-Majl speriamo di potervi rimandare al mese prossimo, sempre che la Carrà delle Reti non ci impedisca di arrivare in edicola.

Mattia Ravanelli

THE QUEEN IS DEAD

Anni fa, quando i CDROM a doppia velocità erano considerati un lusso, mi avevate pubblicato una lettera che avevate intitolato "Perché tanto livore?" in cui mi scagliavo contro i CD perché a mio parere avrebbero ucciso i piccoli programmatori: la gente si sarebbe abituata ai rutilanti contenuti del CD che solo grandi aziende avrebbero potuto realizzare. Un piccolo sviluppatore, col suo programmino da 1 floppy sarebbe rimasto tagliato fuori dal giro.
E ora? Si continua a parlare della scarsa originalità dei giochi (vedi Ultima Parola dello Zeta di Ottobre). Ma pensiamoci un attimo: quando ero piccolo (si fa per dire: ho 34 anni!) i giochi stavano su un floppy e prima ancora su nastri per Commodore. Ed erano realizzati da ragazzini col PC nella loro cameretta o da piccoli gruppi di appassionati che si riunivano in un garage (questa storia l'ho già sentita!). Ed erano TANTI. E fra le molte ciofeche, uscivano anche le cose belle e originali (solo che noi oggi ricordiamo i colpi di genio, chiaro, i bei tempi andati quando ci si divertiva con una manciata di pixel in cui solo la nostra fantasia poteva vederci un omino! Ma anche mio padre si divertiva con il pallone fatto di pezze legate con lo spago).
Ora ci vogliono team di grafici, design, tecnici del suono; i grafici lavorano con sistemi che hanno appena finito di progettare i nuovi booster dello shuttle, gli storyboard sono degni dell'intera trilogia di Guerre Stellari, si ingaggiano registi, si scomodano le ditte che realmente producono aerei da combattimenti o interi team di Formula 1.
Tutto questo costa. E tanto. E pensate che il management muova tutto questo po' po' di roba per un qualcosa che sia meno che sicuro dal punto di vista dell'investimento?
E la gente con idee nuove? Pensate che qualcuno accetti di produrre (e di comprare) un giochino svilup-

"A questo punto è inutile nascondere una certa simpatia che nutro nei confronti di una piattaforma . . . dannatamente divertente"

Potete mandare le vostre e-mail a: zeta@studiovit.com. Se invece le vostre comunicazioni con l'esterno si limitano a carta e francobollo, allora utilizzate il solito indirizzo: Z Mail – Studio VIT – Via Ricotti 15, 20158 Milano.
Se poi vi sentite particolarmente in forma e pensate di poter affrontare una mole di messaggi di cento volte superiore a quella della Z-Mail (ma tutti con lo stesso identico spirito di questa rubrica)... allora potete dirigervi spavaldi verso il newsgroup dedicato allo Studio VIT, accessibile tramite un qualsiasi programma di browsering usenet e chiamato it.fan.studio-vit. Ci trovate il qui presente più qualche laconica comparsata del vecchio saggio Vincenzo Beretta. E se ancora non siete stufi di comunicare con noi scaricate dalla rete un qualsiasi programma di IRC (Internet Relay Chat) e collegatevi al server irc.filmaker.it, quindi puntate senza esitazioni sul canale #zeta, dove trovate l'antico sgobbone Tiziano (ogni tanto), me medesimo (anche troppo spesso) più fugaci apparizioni di altri redattori.

http://www.oldgamesitalia.net/

ATTENZIONE

Achtung lettori di ZETA! Mercoledì 18 novembre si terrà la terza chattata ufficiale di ZETA! Per partecipare basta utilizzare un qualsiasi programma di Internet Relay Chat (IRC) come Mirc o Pirch (per scaricare Mirc collegatevi a http://www.mirc.co.uk) e collegarsi quindi al server irc.filmaker.it, quindi joinare il canale #zeta. Accorrete numerosi, in regalo autografi del celebre Lino Alberati.

GEPPETTO's WORKSHOP

Dato che la Z-Mail è sempre stato luogo di aperte discussioni e in cui esprimere la propria opinione e le proprie idee... abbiamo deciso di fornirvi questo piccolo ma assai simpatico spazietto. Cosa dovete farci? Boh, in linea di massima mandare delle vostre psicotiche idee sul videogioco più bello du mundo, su quello che cambiereste in un *Command & Conquer* o come avreste realizzato voi *Ultima Online* se foste stati nei barbuti panni del buon Garriot. Orsù, l'indirizzo è sempre il solito della Z-Mail, solamente specificate nel subject "per Geppetto's Workshop".

pato su un solo floppy?
Facciamo il paragone col cinema: dopo *Jurassik Park*, *Indipendence Day*, *Armageddon*... quanta gente sarebbe disposta ad andare a vedere *Dark Star* (a proposito, chi l'ha visto alzi la mano).
Quindi rassegnamoci, sugli scaffali troveremo sempre e sempre piu' mega produzioni *Quake*-like, *TombRaider*-like, ecc..
Tutto grigio, tutto finito?
Colpo di scena: Internet. Accanto ai patch di mamma-Microsoft da 30Mb troviamo anche programmini e giochi piccoli ma realizzati con la passione di un tempo (avete mai provato *Stars*!?!). Quindi smettiamo di lamentarci: godiamo dei lens-flare sulla goccia d'acqua sul parabrezza che riflette gli stop della monoposto che ci precede o mettiamo in conto il terzo granatiere della 2a squadra del 5° battaglione che ha mal di pancia e quindi non mira molto bene... ma re-impariamo ad apprezzare giochi originali anche se le loro astronavi sono solo quattro linee disposte a rombo: ci sono ancora, basta trovarli (e voi di Zeta potete fare molto, come opera educativa!).
Ciao e alla prossima!

Luciano Gemme

Fino a metà lettera si potrebbe pensare alla solita, ripetitiva (seppur lecita) e stancante lamentela di un esponente tipico della popolazione dei "SiStavaMeglioQuandoSiStavaPeggio", ma poi un colpo... la luce. E la Zmail s'illumina d'immenso. Dopo mesi e mesi passati a rimuginare sul valore intrinseco di un ammasso di pixel schierato contro il motion blur e il trilinear delle 3DFX moderne, qualcuno riesce a fare un passo in avanti letale.
Internet, oltre che essere un enorme mercato di organi e un bazar rifornitissimo per i pedofili (lo ricordiamo), riesce anche a portare alla luce progetti tutto sommato modesti nel budget ma assai meno modesti per quel che riguarda l'impegno. Scoprire progetti simili in mezzo al marasma della rete può non essere quanto di più facile al mondo, ma una ricerca certosina su tutti i motori di ricerca di Internet. Allo stesso modo potrebbe servire girovagare per le maggiori riviste on line esistenti, che spesso fungono da portavoci per i piccoli produttori e i giovani programmatori. Un buon incentivo per gli appassionati di programmazione è venuto anche dagli emulatori, banchi di prova per i tanti Sid Meier in erba che si sono ritrovati a programmare titoli per Atari 2600...
Il problema del mercato diventato "noioso e ripetitivo", capace di offrire solo cloni di due o tre generi di giochi, inflazionando oltremodo sempre le stesse idee, che, con tutta probabilità, hanno dato tutto quello che potevano dare, è stato già affrontato da Zeta nel numero di settembre con lo speciale "Che ne sai te a cosa voglio giocare". La mia idea è che il mercato dei videogiochi sia ancora in una fase di pre-adolescenza. C'è stato sicuramente un passo in avanti negli ultimi due o tre anni per quel che riguarda l'importanza dei videogiochi anche agli occhi dei mass media La tendenza ha avuto origine anche dallo strabordante successo della PlayStation, identificata ormai come IL videogioco. Parli con una mamma o una nonna qualsiasi e potresti sentirti dire che suo nipote è a casa col videogioco (la PlayStation), ma, nonostante tutto, si tratta di un mercato ancora piccino. Non mi ricordo quale famoso programmatore o professionista dell'ambiente, ha recentemente detto che il mercato dei videogiochi di oggi è paragonabile alla situazione della televisione quando era in bianco e nero. Insomma, mancano ancora i capitali d'investimento e un giro di soldi tale da portare alla creazione anche di un "sotto-mercato" cuscinetto, che sia alternativo a quello "mainstream", come se si parlasse di musica. Le etichette alternative della musica internazionale sono venute alla luce e sopravvivono solo negli ultimi anni, prima rappresentavano ben poca cosa. Ecco, spero che la situazione per quel che riguarda i videogiochi sia simile.
Ora rimane solo il problema del DVD, seguendo il discorso di Luciano il DVD potrebbe dare una coltellata mica da ridere ai piccolissimi sviluppatori, vabbé, facciamo finta di nulla...

BARACCA LUGO SIMULATION SOCCER 1.1

Il mio primo (tentato) contributo alla Zmail: arriva proprio dopo la partenza del Toniuttofono... Sigh forse non entrerò nella storia della letteratura italiana?
Sulla Zmail di ottobre Caligola (unico, inimitabile e feroce, giusto?) per rispettare la sua "ferocia" ha attaccato (a mio giudizio a sproposito) l'ottimo manageriale *Scudetto 97/98*. Premesso che questo genere di giochi interessa una ristretta fascia di utenti, vorrei rispondere a nome dei fan del capolavoro dei fratelli Collyer alle critiche su un presunto scarso realismo punto per punto:
1°:"Il titolo manca di una completa interfaccia gestionale degli sponsor, delle relazioni pubbliche,..." - Questa è una scelta di game design che può piacere o meno (io ne sono entusiasta), ma la ritengo coerente col proposito di simulare il gioco del Calcio, certo non l'acquisto dei rotoli di carta igienica per il bagno dello stadio... inoltre un'interfaccia del genere per essere sufficientemente realistica diverrebbe ingiocabile anche per un laureato in Economia Aziendale!
2°:"Come fa la Juventus ad andare in serie B.." - Nelle versioni precedenti cose del genere erano più frequenti ma nell'attuale mi sembrano molto rare; ma anche ammettendo che ogni tanto la Juve vada in B ciò è assolutamente realistico, o forse miliardi spesi = posizione in classifica? Dalla lettera si evincerebbe che Caligola preferisce i giochi (come *PC Calcio*) in cui è valida questa assurda equazione.....
3°:"Impossibilità di comprare giocatori se le società li dichiarano incedibili. No dico... e le clausole di rescissione che fine hanno fatto?" - A questo argomento può rispondere chiunque con un minimo di cultura calcistica: quando mai sono esistite le clausole di rescissione in Italia!?! Esistono solo nel campionato spagnolo, vorrei proprio vedere se nella realtà l'Inter cederebbe Ronaldo per un'offerta adeguata, fosse pure per 100 miliardi. In sintesi, a parte piccole pecche (permesso di lavoro, che in realtà esiste solo in Inghilterra) *Scudetto 2* è il più realistico manageriale disponibile sul mercato, costantemente migliorato grazie ai suggerimenti di migliaia di fan accaniti. Paragonarlo a titoli come *PCCalcio* o *FIFA Soccer Manager* evidenzia che si tratta di titoli di categorie diverse, con sicuramente un diverso target di utenti, come, per fare esempio, *Screamer* e *GP2* non sono titoli assolutamente paragonabili.

Detta la mia su queste argomentazioni vorrei aggiungere una cosa e cioè "demolire" il mito di *The Manager*, che pure ho giocato per anni: la possibilità di gestire gli allenamenti, poi inserita in molti altri giochi, è assurda, essendo molto opinabile che un determinato allenamento dia un risultato sicuro.
Il tema è ancora abbastanza "vergine" e spero di aver offerto spunti interessanti per un dibattito approfondito.

Jena Plissken
ironmario@iol.it

Giro la risposta al calcistico Raffaello Rusconi, esperto sportivo redazionale.
Dopo aver letto la lettera del "pallonaro" Calligola, il sottoscritto, Raffaello Rusconi, autore della recensione incriminata di Scudetto ha deciso di scendere "virtualmente" in campo proponendo ai lettori di Zeta alcuni spunti per una costruttiva discussione sul suddetto gioco e, in generale, sulle simulazioni manageriali. Mi sembra piuttosto ovvio ricordare che il programma offerto dai fratelli Collymore focalizza la sua attenzione "solo" sul campo da gioco, rilegando la parte economica alla sola compravendita dei giocatori. La parte finanziaria-economica è, come ha detto il buon Caligola, decisamente sacrificata. Dopo aver provato i vari Ultimate Soccer Manager, Calcio Manager e compagnia bella, mi sono reso conto di come le software house si perdano completamente nello sviluppo di aspetti marginali (vendita di magliette, biglietti ecc) invece di concentrasi sul "calcio" giocato. Un altro aspetto criticato dal Caligola è il famoso "editor ostico" che ha suscitato nel nostro lettore alcune perplessità. L'editor implementato dal dinamico duo inglese è piuttosto facile da utilizzare: si tratta di inserire parametri dallo 0 al 20, nome , le presenze del giocatore in nazionale ecc. Insomma, sinceramente mi pare di una facilità disarmante...
Altro aspetto criticato è l'assenza delle fantomatiche clausole di rescissione: vorrei ricordarti che sono un'invenzione spagnola... Il fatto che Ronaldo non voglia andare all'Ispwich Town è "assolutamente" realistico e al tempo stesso stimolante. Per quanto riguarda le tattiche di gioco, vi possono assicurare che è possibile vincere con moduli di gioco piuttosto spregiudicati: io stesso predico ai miei calciatori un 3-4-3 piuttosto offensivo. In generale, Scudetto è molto difficile: io, personalmente, lo considero un grande pregio del gioco...

REALTA' VIRTUALE VENDONSI

"Ed ecco a voi l'ultimo stupendo simulatore di F1! Grafica ultrarealistica, sonoro VERO, piloti virtuali agguerritissimi e molto altro!
In più, potete sistemare lo specchietto, svuotare il posacenere (?), girare la testa, mandare gli avversari a quel paese!
Migliaia di caratteristiche implementate! E infine, la chicca: grazie al nuovissimo Feedback System™ se vi schiantate contro un muro MORITE davvero!
Tutto questo grazie ai programmatori della .... che hanno contribuito a realizzare il gioco più realistico di tutti i tempi! CORRETE A COMPRARLO!"

Caro Zave,
queste poche righe sono dedicate a tutti coloro che trovano i videogiochi poco realistici... Ma fatemi il piacere! I videogiochi sono videdogiochi, quando gioco a Monopoli (che non centra nulla ma rende l'idea) mica chiamo i muratori per costruire gli alberghi!
Mah, ho detto la quotidiana dose di sciocchèzze, forse facevo meglio a stare zitto, comunque spero che qualcuno tenti di fare una riflessione perlomeno più seria della mia...
Grazie per l'attenzione

Luca Ramazzotti

Ehm, che dire... il mondo è bello perché è Wario, no? La tesi di fondo della lettera è anche condivisibile e al Monopoli sotto quel punto di vista non ci avevo mai pensato... ora verrebbero fuori esempi allucinanti come gli assasinii del Cluedo e le miccette del RisiKo, ma è meglio lasciar perdere. Certo è che la simil-pubblicità in testa alla lettera ha un nonsoché di triste misto a cattivo gusto, ma sarà colpa degli effetti negativi di un cognome tanto nobile rovinato da deprecabili coincidenze canore.

SALVA NOS A MALO

Ciao,
una breve risposta sull'argomento "Internet Vs. il resto del mondo".
E come non essere d'accordo con te!?! Anche a me prende la furia omicida quando leggo certi articoli su Internet che prendono posizioni aprioristiche...
Ma vorrei considerare questi punti:
1) Internet è un media relativamente nuovo
2) l'Italia (anzi, l'Itaglia) non è proprio un paese - se vogliamo usare un eufemismo - che recepisce le nuove tecnologie velocemente e tutto ciò che è "nuovo" per definizione viene preso a merda in faccia... intanto lo teniamo "sotto controllo", poi lo studieremo. E se pensiamo ad altri episodi, noteremo che la storia si ripete (pensiamo alla TV, ai fratelli Lumière, pensiamo alla Rivoluzione Industriale).
3) chi ci governa (il famigerato Sistema, per tornare a un argomento già trattato) vuole poter ricavare il massimo profitto da qualunque cosa ci sia e quindi adesso saranno in fase di studio. Ho letto su un recente Pc Professionale (o Pc magazine, non ricordo) che si vocifera di una non ben definita "bit tax" ... tutto questo non fa che ingolfare i naturali meccanismi del mercato e la "naturalizzazione" di Internet.
4) Il vero "decollo" di questa tecnologia si avrà (a mio giudizio) fra non meno di un paio di anni, data anche la politica (o meglio la dittatura) della Telecom. Forse non c'entra nulla, ma potrebbe essere il corollario della lettera: perché Telecom aumenta le tariffe urbane? Saprete sicuramente che da ottobre o giù di lì le telefonate urbane sono aumentate da 127+IVA a 151+IVA ... bene, con l'ingresso di nuovi rivali nel settore (sottotitolo: "Il paese do' sole-pizza-mandolino scopre la libera concorrenza"), avremo una progressiva convenienza al consumo del bene: cioè a dire che le compagnie faranno le gare anche per la telefonia domestica (già si stanno scannando per quella cellulare). Ma tutto questo non prima di, appunto, due anni. Ciò perché Telecom deve sfruttare il tempo che ha a

http://www.oldgamesitalia.net/

disposizione per avvantaggiarsi sui altri concorrenti.
5) infine l'ultima parola alla mamma (che ha sempre ragione per definizione: anche mia madre ha detto di stare attento perché in questi siti ti possono tracciare e poi ti vengono i finanzieri in casa e ti arrestano anche se hai solo dato un'occhiata... beh, forse si può sorridere, ma noi siamo un'altra generazione. Ciò che di vero MAMMA ha detto è che in Internet la pornografia e molto più facilmente accessibile che con qualunque altro media.
A me tutto questo scenario, ripeto, mi fa solo cadere in una profonda depressione, poiché io uso Internet anche per guardare a che ora parte il treno la mattina (invece di andare alla stazione o di consultare un criptico Pozzorario), vedere su Pollstar se è cominciata il tour dei Pearl Jam *(gennaio '99 in Italia no? NdR)*, mandare un'immagine di fiori a un'amica in Finlandia, cercare informazioni su cartoni animati o su una band, trovare fonti e documentazione per le mia tesi, scaricare l'mp3 di quella canzone che ho sentito per radio, ecc. E io non sono certo un pionere della Grande Rete (sono abbonato da solo 2 anni)...
Per me l'unica soluzione è aspettare pazienti e - nel frattempo - mettersi le mutande di latta.
La storia ci darà ragione.

Saluti

Journeyman of 666, Inc.

Scrivo questa risposta all'alba del 20 ottobre, giorno del tanto contestato Netstrike italico contro Telecom. Il primo sciopero internettaro itaGliano, che non c'entra direttamente e in generale con quanto detto nella lettera del sempre vigile Journeyman of 666 (lui l'anno scorso ci mandò la lettera di Babbo Natale, che ora lo starà maledicendo in tutti i modi, povero panzone), è comunque un evento che fa riflettere. Quello che ora mi chiedo è: le organizzazioni No-Tut su Intannet parlavano di non connessioni proprio per oggi, mentre sulle TV e sui giornali si parla di collegamenti e continui reload alla pagina della Telecom, chi avrà avuto ragione?

TORNARE ALLA ZETA

Allontanatomi per un po' dal mondo videoludico, in occasione della sostituzione del mio vecchio PC con uno più potente mi sono ritrovato come tanti anni fa a chiedere Zeta al mio edicolante.
Seguivo la combriccola dello StudioVIT dai tempi di KAPPA (quello vero) e mi ero anche affezionato, ma il leggere recensioni di giochi che non potevo far girare mi dava molto sui nervi. Immaginate la meraviglia quando ho visto il CD allegato, e quando ho notato l'assenza di MBF (Matteo Bittanti Filosofo: dove l'avete messo?), di Toniutti e di altri gloriosi vecchi.
Avrei qualche piccola lamentela da fare sui cambiamenti che ho trovato:
1) che cosa significa "sistema minimo consigliato"? Perché non fare come un tempo, cioè indicare il sistema minimo PER GIOCARE, non per far partire il programma? Ho infatti come l'impressione che le specifiche che indicate siano in realtà insufficienti;
2) la grafica del pannello delle suddette specifiche fa veramente schifo: contrasta troppo con l'eccellenza media della rivista;
3) che cosa significa che usate testi e foto di PC Zone? Quanto? Dove? Perché? E l'indipendenza della rivista, non ne soffre?
4) perche' avete tolto nell'introduzione alle recensioni la lista dei giochi di riferimento genere per genere?

Comunque, ben ritrovati!
Con sincero affetto per la redazione tutta, vecchi (pochi) e nuovi.

Francesco
frs74@hotmail.com

Bentornato Francesco. Vediamo da dove cominciare: forse ti sei perso qualche passaggio... Matteo Bittantone ha lasciato lo Studio VIT nel '94, per proseguire altri progetti editoriali (che oltretutto vanno più che bene, in bocca al lupo EmBiEf). Ma quel che più è importante... ti sei perso il periodo nero di Zeta, il periodo passato nei meandri de Il Mio CaRtello Editore, capace di portare alla paralisi fisica di Zeta, ma non alla morte cerebrale, infatti siamo ancora qua, più vivi che mai. Risale a quel periodo la partenza di alcune menti che stavano dietro alle pagine di Zeta. Il Toniutto invece ha dato l'addio a Zeta a Settembre, dato che è diventato quello che tutti definiscono un "giornalista", quindi ora è passibile di tutti i tipici insulti alla categoria, non ci sono più scuse.
Risposte:
1 e 2) Solitamente il pannello del Sistema Minimo viene comunque compilato per far sì che con una configurazione come quella descritta si riesca a giocare decentemente. Insomma, non si tratta propriamente di un sistema minimo, più di un sistema medio facciamo... ehr. Per quel che riguarda l'aspetto grafico del boxettino, non mi sembra tanto ignobile. Magari non sarà degno di un premio per l'impaginazione elettronica, però si difende. Ma non disperare, stiamo già rielaborando alcuni dettagli nella grafica di Zeta, perché, come dice il Tradardo, dopo un anno la grafica puzza (o era la testata?).
3) La licenza per utilizzare materiale tratto da PCZone è ormai quasi inutile, possiamo dirlo senza alcun problema. Principalmente utilizziamo i demo per lo ZetaCD che, come però avrai visto, si compone anche di un sacco di programmi, utility, patch e add-on che vengono trovati, scaricati e resi disponibili da noi, quindi PCZone c'entra ben poco (se non nulla) con Zeta. Ogni tanto ci può scappare un'anteprima particolarmente succosa che utiliziamo anche noi, ma che male ci sarebbe?
4) Penso di riferisci ai K-Parametri, dei tempi della vera Kappa. Zeta è un'altra rivista, con tutti i pro e i contro che questo comporta. Semplicemente ci sembra inutile voler copiare qualcosa che non c'è più, Zeta ha le sue caratteristiche che la portano a non essere Kappa, fortunatamente.

UN GIORNO SAREMO TUTTI D'ACCORDO (OVVERO: CON UNA SOLE ELLE)

Da un po' di tempo a questa parte l'annosa diatriba tra Pcisti incalliti e Consolomani smaliziati ha assunto un aspetto pressoché raccapricciante.
Tralasciando volutamente la guerra (quasi fisica cre-

http://www.oldgamesitalia.net/

detemi) che le due fiere ma soprattutto campanilistiche schiere, quotidianamente si danno negli appositi siti, è singolare il fatto di come sia ormai difficile da sdradicare la convinzione che un PC sia bello ma ingiocabile e che la Console, di riflesso, rappresenti la migliore, se non l'unica, alternativa videoludica.
Vi è mai capitato di andare a trovare un amico che non vedevate da tempo per poi dopo poco sentirvi dire... *ecco il potere supremo, questo si che è un gioco.... altro che i tuoi stupidi giochi STATICI..* (incredibile ha detto proprio statici..) *tipo Red Alert e compagnia bella,* CLICK CLICK CLICK CLICK (all'impazzata..), e io volevo solo invitarlo a bere qualcosa Oppure, in altra situazione, accorgervi che mentre giocate l'amico accanto è in trepida attesa di un'impercettibile scatto che animerà una discussione del tipo ... *AHH lo sapevo a te sì e a me NO!*
A questo punto è inutile nascondere una certa simpatia che nutro nei confronti di una piattaforma, sì costosa, sì capricciosa, sì continuamente Upgradabile, ma così dannatamente divertente; tuttavia questo non mi impedisce di apprezzare giochi pregevoli che unicamente nascono su console.
È proprio questo il punto..
Vorrei solo dire quello che difficilmente potrebbe essere detto senza innestare una reazione a catena di commenti difficilmente riportabili in italiano (rete docet), eventualmente sarete voi a essere querelati o insultati se deciderete di pubblicarmi per le *bufale* che dirò da qui a poco, quasi a testimonianza di una consolidata tendenza che identifica i possessori Console come i membri... e cito dalle sacre scritture... di una casta intoccabile e perfetta, portatori di una sacra verità e della somma conoscenza videoludica: chi tra questi non può parlare male di un giochino come *Unreal* che probabilmente per poter funzionare al meglio (e credetemi non è polemica) abbisognerebbe di una PSX 2 e di un monitor in SVGA (oddio questo mi sa di già li sento!).
Detto ciò, (devo ricompormi, ho sperimentato già nel numero di agosto come una forte ironia ed enfatizzazione rischia di confondere il tutto), il concetto di gioco, così come il gioco stesso non si misura SOLO a colpi di Texture o Chip dedicati (Mmm devo averlo già sentito...) o ad "oggettivi" livelli di giocabilità "*..che solo una Consolle può darti..*", ma è un qualche cosa di più profondo, di più intimo e personale. Potrei azzardare persino una definizione di un qualcosa che mi accorgo che è tanto difficile da cogliere da sfuggire ad alcuni inveitori: il "Gioco" è una variabile meramente soggettiva data dalla soddisfazione che taluno prova in relazione al suo personale interesse ludico (Ok.. Ok.. non è il caso di applaudire).
Non arrabiatevi né consideratemi eretico se per me, *Tekken 3* rispetto a *Red Alert* rappresenta ciò che la luna rappresenta per il sole o quando affermo che Cloud Strife siede alla destra di Guybrush (può valere anche l'inverso per carità), non giudicatemi incompetente quando ho la presunzione di trarre un'elevata giocabilità a *Tomb Raider II* o a *Resident Evil*, quando invece *"... anziché spendere 400 carte per una scheda potevi benissimo comprare una Play..".* Il fatto è che se voglio un tipo di divertimento particolare (consollistico per intenderci), posso in qualunque momento recarmi in una qualsiasi sala giochi (mai in verità), ma poi dovrei aspettare a sera tarda nel letto, gli "incontri onirici" con *Quake*, *The Dig*, *Commandos*, *StarCraft*, e *Dungeon Keeper* (solo per dirne alcuni).
Dalla piattaforma PC si riesce a trarre un intrattenimento videoludico particolarmente coinvolgente che riesce a portare la giocabilità a livelli eccelsi pur non disponendo di un sistema di FeedBack sul mouse che vibri a ogni colpo dei NOD e la staticità di un gioco certamente non la si desume dal movimento del dito sul mouse; a volte un gioco dinamico come *Thunder Force 5* può risultare infinitamente più statico di un gioco come *Commandos*, ma anche questa è una questione di *variabili meramente soggettive!*

N.B.
La lettera pubblicata in Agosto non era la divagazione di un utente divenuto folle a causa degli influssi devastanti dell'upgrade, né tantomeno del "vecchio nostalgico" che tristemente ricorda gli antichi pixel, ma semplicemente era una sorta di "lettura ironica" nei confronti di un sistema ludico che necessariamente impone uno standard semestrale a tutti coloro che leggono questa rivista. Il tempo che ho usato per la sua composizione era il Protopassato , il periodo che ci mette una componente Hardware di ultima creazione a divenire già obsoleta.

Vs Maximilian '71

Onestamente non è che abbia capito esattamente lo spirito della lettera. Da una parte affermi che in fondo il divertimento di un videogioco non dipende dalla macchina su cui gira, sia un PC, una consoLe (ehr, una sola elle) o un GIG Tiger. Metti sullo stesso piano Cloud Strife e Guybrush Threepwood, salvo poi bastonare Tekken 3 *se confrontato con* Red Alert, *nulla di male per carità. Probabilmente chi passa la propria esistenza impegnato nello scoprire nuove letali combo con Paul e soci potrebbe compiere il processo inverso e condannare senza appello* Red Alert, *ma sono estremismi (se così si può dire). Insomma, la tendenza degli ultimi anni è quella di affiancare comunque una console a un PC, anche da parte dei giocatori più vecchiotti, ed è innegabile. Questo perché le console non sono più (e non lo erano in passato) sinomnimo solo di gioco arcade. Difficile trovare un* F-22 *o un* Longbow *su PlayStation o Nintendo 64, isenza dubbio, ma questo non impedisce alle console di ospitare titoli dotati di un grande spessore e in cui la materia grigia ha la preponderanza furiosa. Basti pensare a titoli sconosciuti alla gran parte dei pici-isti, come* Carnage Heart, Final Fantasy Tactics *o* Monster Rancher. *Dire che comprare una console o albergare un pomeriggio in una sala giochi rappresenta la stessa cosa... non è più vero. Prova a giocare a* Tekken 3 *in sala giochi e su PlayStation, noterai da una parte un buon gioco e dall'altra un buon gioco con un contorno di opzioni da far impallidire la sua controparte arcade.*
Nonostante tutto, nonostante si continui a dire che i generi su console e PC stanno subendo continue e irreversibili contaminazioni, è ancora vero che ogni macchina mantiene, fondamentalmente, le sue caratteristiche, che si completano a vicenda; insomma, l'ordine del giorno del bravo videogiocatore ricco può benissimo comprendere un torneo a ISS98 *di pomeriggio e un'intensa sessione a* Fallout 2 *la sera...*

http://www.oldgamesitalia.net/

Può accadere che il CD-ROM allegato a ZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile.

STUDIO VIT - ZETA CD • Via Ricotti 15 • 20158 Milano

CONFIGURAZIONE MINIMA

Avrete bisogno di almeno un Pentium 75 con 8 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre Windows 95, visto che la maggior parte dei titoli presenti lo richiedono, un processore dal P100 in su con 16 MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, meglio se Sound Blaster compatibile, un lettore CD-ROM a quadrupla velocità, una scheda video SVGA e, già che ci siete, una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

INDICE

Il CD allegato a ZETA propone due diverse interfacce, che consentono di esplorare il contenuto del CD-ROM e di leggere una breve descrizione di ogni programma:

ZetaCD.exe è l'interfaccia principale, propone una veste grafica più curata ma richiede maggiori risorse di sistema.

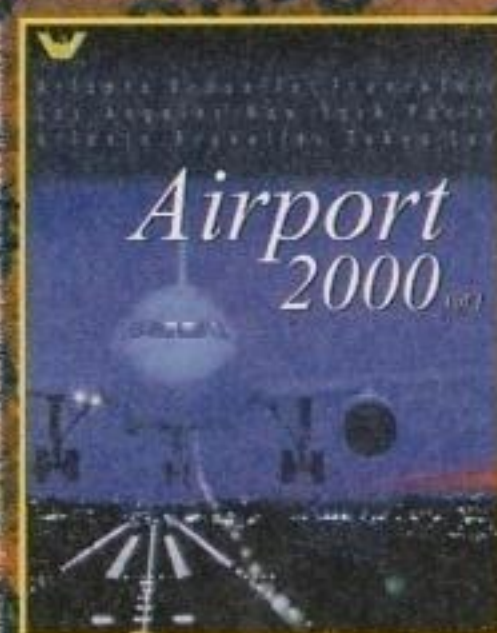
ZCDLight.exe è l'interfaccia di riserva, ugualmente completa e più adatta ai sistemi meno potenti.

In caso non si voglia, o non si possa, usare le interfacce è sempre possibile esplorare manualmente il CD-ROM. Basta fare un doppio clic sull'icona del CD-ROM in 'Risorse del computer', e quindi seguire i percorsi riportati di seguito per raggiungere i programmi desiderati.

\NOVEMBRE\DEMO	
Adrenix	\adrenix\install.exe
Colin McRae Rally	\rally\setup.exe
Commandos: Behind Enemy Lines	\commando\install.exe
Dominion: Storm over Gift 3	\dominion\install.exe
Hang Sim	\hangsim\install.exe
Knights And Merchants	\knight\install.exe
Lode Runner 2	\loderun2\install.exe
Magic & Mayhem (Art of Magic)	\mayhem\install.exe
MAX 2	\max2\install.exe
Medieval	\medieval\install.exe
Motocross Madness	\motox\install.exe
The Operational Art of War, Vol. 1	\war\install.exe
The Race To Galamax	\galamax\install.exe
Recoil	\recoil\install.exe
The Sentinel Returns	\sentinel\install.exe
Wetrix	\wetrix\install.exe
Wing Commander: Secret Ops	\wcso\install.exe
\NOVEMBRE\ESPANSIO	
Carmageddon Installer	\unoff3d\install.exe
Carmageddon Patch 3Dfx	\beta3d\install.exe
Carmageddon patch 3Dfx	\rush3d\install.exe
Carmageddon Blood Patch v2	\blood2\install.exe
Carmageddon Blood Patch v1	\blood1\install.exe
Carmageddon file txt	\cvedit\install.exe
Carmageddon file txt	\txtedit\install.exe
Carmageddon Editor	\cedit11\install.exe
Carmageddon Editor	\pededit\install.exe
Carmageddon Editor	\pixedit\install.exe
Carmageddon file MAT	\winmat\install.exe
Carmageddon Maim Street	\level\install.exe
Carmageddon sirene	\sirens\install.exe
Carmageddon Mappe	\maps\install.exe
Carmageddon Tema	\theme\install.exe
Carmageddon Icone	\icons\install.exe
Carmageddon FAQ	\faq\install.exe
Carmageddon sonoro	\engine\install.exe
Carmageddon luci	\cops\install.exe
Carmageddon clacson	\horn\install.exe
Carmageddon Salvataggi	\saved\install.exe
Medieval Battle Editor v1.02	\medied\install.exe
Medieval Symbol Editor 1.01	\medisymb\install.exe
NBA Live! '95 Rookies	\nba95rk\install.exe
NBA Live! '95 Roster	\nba95ros\install.exe
NBA Live! '96 Roster	\nba96ros\install.exe
NBA Live! '96 Roster	\nba96r48\install.exe
NBA Live! '97 NCAA 1.0 Roster	\nba97r40\install.exe
Quake II 3.17 CTF	\qke17ctf\install.exe

INDICE

\NOVEMBRE\PATCH	
Dark Forces II: Jedi Knight PowerVR patch	\df2\install.exe
Descent Freespace 1.03.01	\Descfr\install.exe
Dominion: Storm Over Gift3 Patch 1	\dominion\install.exe
Dungeon Keeper IPX / Win 98 patch	\DKipx\install.exe
EA Sports Cricket '96 Patch 3.0	\cricket\install.exe
Emperor of the Fading Suns HYPERION Patch 1.2	\emphyp\install.exe
Emperor of the Fading Suns NOVA patch 2.0	\empnova\install.exe
Final Fantasy VII 1.01 Riva 128 e Riva 128 ZX patch	\ff7101\install.exe
Galactic Civilizations Gold 2.95a	\galc295\install.exe
Galactic Civilizations	\galcship\install.exe
International Cricket Captain 1.31	\intcc131\install.exe
Longbow Gold 3Dfx Voodoo patch	\longbw3d\install.exe
Longbow II 2.09	\longb209\install.exe
Mech Commander 1.8	\mech\setup.exe
Medieval 1.03	\medi103\install.exe
Megatraveller I Version 3 Patch 0.01.	\Megatrv3\install.exe
Pandemonium Cyrix patch	\panfix\install.exe
Quake II CTF 1.09 Beta	\ctf109\install.exe
Burnout: Championship Drag Racing v1.23	\burn3dfx\install.exe
Soldiers at War v1.1	\soldier\install.exe
SpecOps 1.3 versione americana	\specops\install.exe
Stratosphere	\stratos\install.exe
Total Annihilation v3.1	\total31\install.exe
Total Annihilation non-Intel chip patch	\totali\install.exe
Total Soccer 1.3	\totals13\install.exe
War In Russia OB3 patch	\war\install.exe
Z Win 98 Patch	\z\install.exe
\NOVEMBRE\DRIVER	
3D Control Center v1.0	\utility\3dcontrolcenter\setup.exe
TweakIt v2.0.24	\utility\tweakit\tweakit2024b3.exe
3Dfx Voodoo2 Driver Glide v2.53 per Win 95	\3dfx\Glide2.53V2 WIN95\
3Dfx Voodoo2 Driver Glide v2.53 per NT	\3dfx\Glide2.53V2 NT\nt40v2.exe
S3 968/868 Fix Remap Kit per Voodoo Graphics e Voodoo2	\3dfx\S3fix-968-868V2\s3fixv2.exe
DirectX v6.0 per Windows 95	\microsoft\directx\dx6itn.exe
DirectX v6.0 CORE per Windows 98	\microsoft\directx\dx6core.exe
\NOVEMBRE\INTERNET	
Console Keeper	\consolekeeper\index.htm
Games On line	\gol\start.html
Fastware	\fastware\index.html
\NOVEMBRE\VIDEO	
Giants	\giants.mpeg
\NOVEMBRE\CLASSICI	
ACDSee 32 v2.3	\ACDSee32 v2.3\acdc3223.exe
Adobe Acrobat Reader v3.01	\Acrobat Reader v3.01\ar32i301.exe
Apple QuickTime v3.0	\QuickTime v3.0\TP5Jmyr6XGM.exe
HyperSnap-DX v3.21	\HyperSnapDX v3.21\HySnapP.exe
File Fission Wizard v2.0	\File Fission Wizard v2.0\ffws2000.exe
Netscape Communicator v4.06	\Netscape Comm.r v4.06\cc32e406.exe
Paint Shop Pro v5.01	\PaintShopPro v5.01\psp501ev.exe
RealPlayer v5.0	\RealPlayerv5.0\rp32_50.exe
SciTech Display Doctor v6.53	\SciTech Display Doctor v6.53\sdd653.exe
ThumbsPlus v3.30-S	\ThumbsPlus v3.30-S\thmpls32.exe
VirusScan v3.1.8	\VirusScan v3.18\setup.exe
Visual Basic 5.0 Runtime Module	\VisualBasic v5.0\vb5rtsp3.exe
WinAmp v2.03	\WinAmp v2.03\winamp203.exe
WinZip v7.0	\WinZip v7.0\winzip70.exe
Famiglia di programmi FastWare	\Fastware

http://www.oldgamesitalia.net/

WING COMMANDER: SECRET OPS

ORIGIN • ELECTRONIC ARTS

Si tratta del primo mission pack per *Wing Commander Prophecy*, che può essere giocato anche se non si dispone del gioco originale. È a tutti gli effetti un gioco completo che saprà regalare nuove emozioni ai fan della serie spaziale della Origin. Prima di poter giocare bisogna registrarsi on-line, per ottenere la password personale. Il sito dove è possibile effettuare la registrazione è **http://www.secretops.com**. Allo stesso indirizzo è possibile recuperare e scaricare documentazione aggiuntiva sul gioco.

COMANDI

Per virare	↑ ← ↓ →
Aumentare/diminuire la velocità	+ / -
Velocità massima	/
Blocco completo	BACKSPACE
Postbruciatori	TAB
Per inclinarsi	Q / W
Pilota automatico	A
Eiezione	CTRL + E
Opzioni	ESC
Uscita	ALT + X
Pausa	PAUSE
Sparo	(barra spaziatrice)
Missili	ENTER
Scelta missili	M
Armi al massimo	F
Scelta armi	G
Sincronizza armi	CTRL + G
Obiettivo	I
Acquisizione intelligente	CTRL + T
Acquisisci obiettivo più vicino	U
Blocca obiettivo	L
Stessa velocità obiettivo	Y
Prossimo componente	R
Scelta obiettivi	T
Rilascia sonda	E
Obiettivi della missione	CTRL + O
Messaggi	CTRL + M
Comunicazioni VDU (premere 1-6)	C
Scudi	S
Danno VDU	D
Potenza VDU	P
Entra mappa NAV	CTRL + N
Visuale frontale/posteriore	F1 / F4
Visuale sinistra/destra	F2 / F3
Telecamera mobile	F5
Telecamera oggetti	F6
Telecamera POV	F7
Telecamera missili	F8
Telecamera vittime	F9
Telecamera missili VDU	CTRL + F8
Telecamera posteriore VDU	CTRL + F4
Ruota la telecamera	MAIUSCOLO

COMANDI AL COMPGANO DI VOLO

Attacca il mio obiettivo	ALT + A
Richiedi stato	ALT + D
Attacca	ALT + B
Provoca verbalmente il nemico	ALT + T
Mettersi in Formazione	ALT + F
Silenzio radio	ALT + M
Aiuto	ALT + H
Fine silenzio radio	ALT + L

MOTOCROSS MADNESS

MICROSOFT • DISTRIBUITO DA MICROSOFT

Grazie a questo demo si può scoprire l'incredibile giocabilità del nuovo titolo motociclistico della Microsoft. *Motocross Madness* richiede la presenza di una scheda acceleratrice ma ripaga il giocatore con un ottima grafica, che sebbene presenti paesaggi molto spogli ricrea perfettamente lo spirito dello sport simulato. Prendere dimestichezza con i numerosi controlli non è cosa facile, per cui consigliamo a tutti di utilizzare una periferica di controllo, meglio se un joypad, meglio ancora se il nuovo Microsoft SideWinder Freestyle Pro, che grazie a un bilanciere riesce a interpretare l'inclinazione del joypad stesso, rendendo le partite a *Motocross Madness* un'esperienza davvero unica.

COLIN MCRAE RALLY

CODEMASTERS • DISTRIBUITO DA HALIFAX

Dopo l'ottimo exploit della Codemasters nell'ambito delle simulazioni di guida seriose con *TOCA*, ecco arrivare l'equivalente per il mondo dei rally. *Colin McRae Rally* è probabilmente il miglior gioco del genere disponibile attualmente su PC, grazie a una grafica accattivante e soprattutto grazie a un modello di guida accurato, che garantisce un'ottima trasposizione dello sport originale. Scopo della gara non è competere direttamente con gli avversari, ma battere i loro tempi pennellando ogni curva e cercando di mantenere sul verde l'indicatore posto sulla destra dello schermo.

COMANDI

Per accelerare, frenare e sterzare	↑ ← ↓ →
Freno a mano	BACKSPACE
Per cambiare visuale	C
Pausa	P

LODE RUNNER 2

GT INTERACTIVE • DISTRIBUITO DA HALIFAX

Si tratta della riproposizione in chiave moderna di un vecchio classico degli anni ottanta. Oggi come allora lo scopo del gioco è completare i vari livelli affrontando tutta una serie di rompicapo che, questa volta, vanno affrontati tramite una visuale isometrica che complica notevolmente la situazione.

COMANDI

Per correre a Nord/Ovest	7
Per correre a Nord/Est	9
Per correre a Sud/Ovest	1
Per correre a Sud/Est	3
Lasciare/afferrare	Maiuscolo
Per depositare una bomba	DEL
Per suicidarsi	X
Livello seguente	ALT + \
Per vedere il livello	ALT + ↑ ← ↓ →

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GT Grand Touring

Oltre 20 tracciati, 20 diverse macchine e 12 piloti ognuno con il proprio sistema di guida.

VIENI A PROVARE GRAN TOURING AL 21° Rally Q8 di Monza
27-28-29 Novembre 1998
PADIGLIONE ENTERTAINMENT

LE MACCHINE PIU' VELOCI, I CONCORRENTI PIU' INTELLIGENTI.

Una gara automobilistica tra bolidi veramente degni di questo nome che richiedono una mano esperta per non incorrere in continui testacoda. Quattro diverse piste; tra imponenti foreste e pericolosi dirupi, sul percorso cittadino, su un circuito circolare e infine il più difficile di tutti quello di montagna.

- Possibilità di gareggiare contro 16 avversari simultaneamente.
- Modalità Multiplayer fino a 8 giocatori via Lan e Internet.
- Scelta dell'angolazione della telecamera per un'ottimale visione del replay.
- Opzioni per una configurazione completa della vettura.

www.cidiverte.it

 o dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 03312269

A cura di Marco Rana - mrana@inrete.it

Il mercato europeo dei videogiochi: un'analisi

Sono stati pubblicati i risultati di una ricerca Datamonitor sullo stato attuale e sulle prospettive future del mercato europeo dei videogiochi. Si tratta di dati interessanti che meritano di essere riportati e interpretati con una certa attenzione: per un attimo, quindi, ci solleveremo dai consueti punti di vista (tipicamente circoscritti a specifici eventi economici o tecnologici) e cercheremo di recuperare una visione d'insieme del settore videoludico in Europa.
Attenendosi a un modello ormai consolidato, Datamonitor suddivide il settore in tre segmenti: videogiochi per PC, videogiochi per console e videogiochi online. Per quanto riguarda il segmento PC (attualmente in posizione di sudditanza rispetto alle console) la ricerca prevede un progressivo recupero e un prossimo sorpasso a danno delle macchine dedicate: a partire dal 2002 il software ludico PC dovrebbe rappresentare il 50% del giro d'affari totale di settore, superando i 4 miliardi di dollari in vendite nella sola Europa. La posizione delle console dovrebbe essere insidiata dalla crescita delle applicazioni *Internet-based* che avrà un effetto propellente sulla diffusione della piattaforma PC e, indirettamente, sull'affermazione del PC come macchina ludica.
Una delle applicazioni più promettenti in fatto di connettività Internet riguarda proprio l'online gaming, che attualmente si dibatte ancora in uno stato di incertezza tecnologica, ma non tarderà ad affermarsi su scala continentale. Al momento il problema più pressante è l'identificazione del cosiddetto *business model*, ossia del modo per realizzare i profitti. Vendendo spazi agli inserzionisti? Raccogliendo quote di associazione? Applicando il *pay per play*? Le prospettive sono ancora nebulose, ma cominciano ad affiorare alcune certezze per quanto riguarda il bacino di utenza: oggi sono 500.000 i giocatori europei che pagano per giocare online, ma per il 2002 Datamonitor prevede un mercato di 3,6 milioni di giocatori (e un giro d'affari di 1,4 miliardi di dollari).
Dopo Internet, la seconda "frontiera tecnologica" riguarda i supporti software, con il profilarsi dello standard ottico DVD che permetterà di moltiplicare la capacità dei tradizionali CD-ROM: secondo Datamonitor la curva di adozione del DVD accelererà a partire dalla metà del 1999, quando i volumi del software su CD-ROM cominceranno a declinare per essere progressivamente sostituiti dai supporti DVD. A onor del vero, non è la prima volta che viene formulata un'ipotesi del genere, ma nel corso degli ultimi due anni le previsioni sono state sistematicamente smentite dai fatti: l'esplosione del DVD era già attesa per il 1998, eppure né all'E3 dello scorso maggio, né al recente ECTS si sono avuti segnali di svolta imminente (e Interplay ha appena cancellato la versione DVD di *Baldur's Gate*).
Come sempre accade in questi casi, il mercato non si smuove se non viene raggiunto un adeguato livello di prezzo e se non appaiono le *killer application*: entro la fine dell'anno Datamonitor prevede che saranno disponibili configurazioni PC-DVD nella fascia che va dai 1.200 ai 2.000 dollari; quanto al software non pare che al momento siano in sviluppo titoli rivoluzionari per DVD. Il nostro punto di vista è nettamente più prudenziale rispetto a quello di Datamonitor: per ora la "risorsa scarsa" nello sviluppo di videogiochi non è la capienza del supporto, ma la creatività. Ci sono ancora enormi margini di progresso creativo nell'ambito dello standard CD-ROM e crediamo che nel 1999 i tradizionali lettori CD continueranno allegramente a farla da padroni.
Quel che si evince dai risultati della ricerca è l'enorme dinamismo che permea il settore dei videogiochi. Cercare di fotografare lo *status quo* è praticamente impossibile: si ottiene un'immagine "mossa", dai contorni indefinibili. Ancora più arduo è azzardare qualche ipotesi sul futuro: gli scenari continuano a mutare. Se è vero che tale stato di cose complica la vita agli investitori, è ancor più vero che fa dell'*interactive entertainment* uno dei settori più eccitanti dell'intero panorama tecnologico. E di questo non possiamo che rallegrarci.

Il dominio dei giochi

L'interesse che circonda gli ambienti "seriosi" dell'editoria elettronica è incommensurabilmente più elevato rispetto a quello riservato ai videogiochi. Le testate specializzate (e i mezzi di comunicazione in generale) si occupano con puntale attenzione degli ultimi sviluppi in fatto di applicativi per l'ufficio o di edutainment multimediale, mentre i videogiochi sono considerati una sorta di provincia dell'impero, condannati al *cliché* di un'immagine puerile.
Eppure il peso economico del segmento giochi esercita un predominio schiacciante sugli altri segmenti dell'editoria elettronica. Qualche numero: il software per l'informazione copre il 14% del mercato totale; le applicazioni professionali il 10%; l'edutainment il 7% e l'education il 4%, mentre i videogiochi rappresentano il 65% (SESSANTACINQUE PERCENTO) del mercato. Nella freddezza inconfutabile dei numeri questi dati devono rendere orgogliosi tanto gli addetti ai lavori quanto i consumatori: il mercato dei videogiochi è sì un ricettacolo di divertimento, ma è anche una cosa dannatamente seria.

"C'è grande confusione sotto il cielo. La situazione è eccellente"
Mao Tse-tung

Si ringrazia PLAY GAME SHOP (Torino) 011/8127567

DiaMo I nuMeri

Composizione del mercato europeo dell'editoria elettronica: stime (1997) e previsioni (2002) di Datamonitor. Valori in milioni di dollari.

Settore	Valore
Education 1997	70
Education 2002	400
Edutainment 1997	120
Edutainment 2002	400
Information 1997	250
Information 2002	810
Applicativi 1997	170
Applicativi 2002	300
Giochi 1997	1.160
Giochi 2002	2.650

"Con Eidos ci troviamo bene: se abbiamo bisogno di un po' di tempo in più per aggiustare qualcosa, lo capiscono.
In EA invece erano più...
sono dei bastardi, ecco cosa sono.
E potete citare la fonte"
Fin McGechie
Mucky Foot
(da CTW n. 706, p. 13)

Cavedog diversifica: dagli RTS agli RPG

Good&Evil + Elysium

Che fine ha fatto Ron Gilbert, padre nobile delle avventure grafiche Lucas (fra le sue opere meritorie si annoverano l'interfaccia SCUMM, *Maniac Mansion* e *The Secret of Monkey Island*)? Oggi dirige Cavedog, la brillante bottega di software ludico che ha esordito alla grande con *Total Annihilation* e attualmente sta lavorando su un paio di promettenti GdR, in uscita più o meno fra un annetto, sotto etichetta GT Interactive.

Good&Evil concilierà – citiamo le parole di Gilbert – "i meccanismi di costruzione del party tipici dei giochi di ruolo con un'interfaccia da strategico realtime". La cifra grafica del gioco è ancora in fase di definizione, ma è altamente probabile che ***G&E*** si assesti su un'inquadratura dall'alto con grafica 3D in tempo reale. Quanto all'ambientazione, vige la filosofia della commistione: nelle lande digitali concepite da Gilbert si incontreranno cavalieri medievali, pirati, cowboy e cyborg(!).

Elysium, invece, dovrebbe avere un'impostazione leggermente più adventure: gli sviluppatori stanno dedicando una parte rilevante del loro tempo alla creazione di una trama coinvolgente e profonda, che auspicabilmente riesca a superare la struttura tipicamente lineare della maggior parte delle avventure tradizionali. La modularità del plot si riflette nella possibilità di vestire i panni di 9 diversi personaggi, dando vita a permutazioni multiple di situazioni narrative. Suona ambizioso: per Natale del prossimo anno sapremo se i buoni propositi saranno stati rispettati.

Good&Evil

Good&Evil

Elysium

Tartan Army cambia nome

Braveheart

Lo avevano presentato alla stampa come *Tartan Army* (cfr. Mondo Bit n. 41), ma con un colpo a sorpresa gli sviluppatori Red Lemon sono riusciti ad aggiudicarsi i diritti di *Braveheart*: forte dell'accordo con Paramount Studios, questo '*Myth* in gonnellino scozzese' si prepara dunque a implementare la suggestiva ambientazione del film, con riferimenti diretti a immagini e personaggi della pluripremiata pellicola diretta da Mel Gibson. Ovviamente il nuovo titolo è solo l'elemento più superficiale del cambiamento: ci saranno radicali implicazioni per il programma di sviluppo (cambiamento della trama, restyling grafico): è quindi prevedibile un certo ritardo nella data di uscita. Sarebbe dovuto uscire entro la fine dell'anno, ma ora Eidos ne ha collocato il lancio nella prima metà del 1999.

Braveheart

la Cimice

Si è rivelato **il destino di Revolution Software**: la società diretta da Charles Cecil, celebre per aver sviluppato avventure grafiche competitive con i benchmark LucasArts (*Beneath A Steel Sky*, *Broken Sword*), aveva abbandonato VIE prima dell'estate (cfr. ZETA n. 40) e ora si prepara a salire a bordo della corazzata Sony. Il prossimo prodotto Revolution sarà pubblicato da SCEE in esclusiva per PlayStation: i termini contrattuali non vietano una conversione per PC, ma impongono un periodo di "vantaggio" per la console Sony. Del gioco si sa ancora poco: il titolo di lavoro è *Blackout* e – a sentire Cecil – sarà un action game "profondamente innovativo".

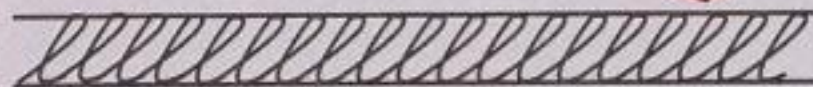
Da quando The Learning Company ha rilevato il controllo di Brøderbund (cfr. ZETA n. 41), le sorti della collana ludica Red Orb sono apparse precarie e traballanti: sembrava infatti che la nuova proprietà fosse intenzionata a trasferire sotto l'ombrello Mindscape i franchise più importanti (*Prince of Persia*, *Myst*) svuotando irrimediabilmente il catalogo Red Orb. TLC, invece, ha rassicurato tutti dichiarando che "l'etichetta sarà sostenuta con aggressivi piani di sviluppo". Intanto, però, la stessa **TLC sta valutando la cancellazione di due titoli attualmente in sviluppo**: *Extreme Warfare* e *Baja Racing 1000*. Schizofrenia o razionalizzazione?

Nel settore dei videogiochi è sempre tempo di confetti: si profila all'orizzonte un nuovo matrimonio fra due società di nobile lignaggio. **Epic Megagames e Apogee potrebbero dar luogo a una fusione** di importanza critica nel segmento FPS; le due società (rispettivamente responsabili dello sviluppo di *Unreal* e *Duke Nukem 3D*) lavorano già insieme nell'ambito del progetto G.o.D. di Mike Wilson, ma sembra che abbiano intenzione di unire le forze per contrastare la leadership di id Software. Scott Miller (presidente di Apogee) e Mark Rein (CEO di Epic) passano molto tempo insieme facendo grandi progetti per il futuro. A presto le bomboniere.

Come si chiamava la casa produttrice del celebre adventure *The Hobbit* (ZX Spectrum, 1983)?

Vieni avanti creatinvo

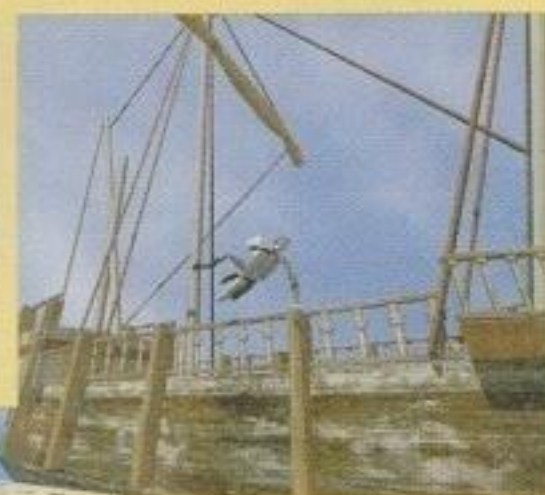
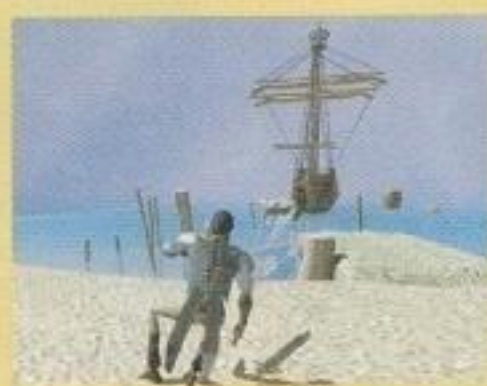
There's an easier way to experience force feedback.

It's what you touch.

"Esiste un modo più semplice per provere l'effetto del Force Feedback" recita la headline di questa pubblicità. E non le si può dare certo torto. Infilare una forchetta nel tosta pane senza dubbio è un atto in grado di dare una scossa non indifferente ma è molto più facile, e salutare, utilizzare un comune Joystick per avere sensazioni, se non identiche, quantomeno simili.

"Accendo la TV, sigaretta nella gola, quando la PlayStation chiede al mondo di giocare ancora; esco senza chiudere la porta di casa, piove, non ho ombrello e ho la scarpa bucata"
Max Gazzé
"Nel verde"

Due ex di Lara si danno alla pirateria

Galleon

Toby Gard e Paul Douglas sono stati i due principali propulsori del primo *Tomb Raider*. Fuoriusciti da Core Design hanno fondato Confounding Factor con il dichiarato intento di superare ancora una volta la frontiera dei giochi d'azione stabilendo un nuovo standard in fatto di grafica 3D in terza persona.
Questa impresa tecnologica assume le sembianze (maschili, incredibile!) di Rhama, il protagonista di ***Galleon*** che (negli auspici di Gard e Douglas) dovrebbe rubare la scena a Lara Croft e assurgere al ruolo di simbolo degli action-game in terza persona. Per come sta procedendo lo sviluppo, ***Galleon*** sembra avere i numeri per realizzare la visione dei suoi creatori: la cura profusa nelle animazioni ha dell'incredibile e un innovativo sistema di controllo dovrebbe aumentare sensibilmente l'accessibilità complessiva dell'interazione: è possibile fissare l'attenzione di Rhama su un oggetto in lontananza e poi raccoglierlo al volo, passandoci vicino, senza perdere tempo a posizionare il personaggio con precisione chirurgica.
L'atmosfera piratesca rimanda per molti versi a quella di *Monkey Island*, con continui trasferimenti di livello da un'isola caraibica all'altra, ma l'esotismo di ***Galleon*** sembra risiedere più nel feeling di gioco che nell'ambientazione. La data di uscita ufficiale è "quando sarà pronto", ma l'attesa è destinata a crescere esponenzialmente nei prossimi mesi.

Galleon

Galleon

Galleon

Galleon

Activision sta attraversando una fase di iperattività: dopo aver stretto vantaggiosi accordi con Disney (per la produzione di sei titoli basati su personaggi disneyani) e con LucasArts (per la distribuzione in 46 paesi europei e nordafricani dei giochi di George Lucas), l'etichetta di **Bobby Kotick ha ottenuto da Viacom i diritti per la pubblicazione di titoli multipiattaforma basati sull'universo Star Trek**. Secondo il settimanale inglese MCV il primo *tie-in* della serie sarà basato sull'imminente pellicola cinematografica 'Star Trek: Insurrection'. Kotick, gioioso come suo solito, esulta e promette di fare buon uso (ossia bei giochi) della licenza.

L'appetito vien mangiando: **Electronic Arts non ha ancora deglutito il boccone Westwood, ma sembra già in cerca di nuove pietanze**. Il nome della casa di San Mateo capeggia insistentemente la lista dei potenziali acquirenti di Blizzard, che Cendant ha recentemente posto in vendita insieme alle altre società della divisione software (principalmente Sierra e Davidson). Elliot Bloom di Cendant ha dichiarato l'intenzione di vendere l'intero business in un'unica transazione e non "a pezzi", ma Larry Probst, CEO di Electronic Arts, ha già dimostrato nella vicenda VIE un'inossidabile determinazione nell'ottenere esattamente ciò che gli interessa. Staremo a vedere.

Ma **Electronic Arts si sta ascendendo a posizioni di dominio anche nel settore console**, grazie a una strategia di crescita tanto accorta quanto aggressiva: uno delle mosse più riuscite riguarda l'accordo con SquareSoft (cfr. Mondo Bit n. 38), che potrebbe portare l'attesissimo *Final Fantasy VIII* per PlayStation a essere pubblicato sui mercati occidentali con il logo EA, a danno del publisher istituzionale (ossia Sony Computer Entertainment). L'accordo potrebbe preludere a una politica analoga per l'eventuale conversione per PC: l'episodio precedente, infatti, è stato pubblicato da Eidos sulla base di un contratto specifico per il singolo titolo.

http://www.oldgamesitalia.net/

HEARTBITS

Scampoli di vita digitale

Il mio nome è Jobs. Steve Jobs.

Prima di fondare Apple Computer (creando dal nulla l'industria dell'informatica personale) Steve Jobs lavorò all'Atari di Nolan Bushnell: venne assunto con la matricola numero 40 e si fece subito notare per la vivace intelligenza e i modi, per così dire, informali. Un giorno arrivò al lavoro sotto l'effetto di sostanze psicotrope non meglio identificate, ma avvertì i colleghi: "Se dovessi svenire sulla scrivania, lasciatemi là e per favore non chiamate la polizia; mi rimetterò presto, ora mi sento solo un po' debole".

Nel 1975 Jobs fu spedito in Germania per riparare una partita difettosa di coin-op *Tank*. Prima di rientrare in California, però, volò in India per un pellegrinaggio spirituale e quando riapparve in Atari era pronto per giocare un ruolo guida nello sviluppo di *Breakout*. Nell'impresa coinvolse l'amico Steve Wozniac, dando prova di grande opportunismo e di non minore cinismo. Ma su questo torneremo il mese prossimo...

"Non essere quotati in borsa è un grande privilegio: non siamo ossessionati dai risultati finanziari trimestrali e possiamo permetterci di distribuire i nostri giochi quando pensiamo che sia il momento di farlo"
Steve Dauterman
Direttore Sviluppo, LucasArts

Quake II vestito da "Quei Bravi Ragazzi"

Kingpin

Kingpin

L'iter è ormai consueto: un FPS si afferma come stato dell'arte della categoria (vedi *Quake II* o *Unreal*), vende qualche godzilliardo di copie e continua a vivere sotto mentite spoglie, grazie alla donazione degli organi. Nella fattispecie, id Software ha licenziato l'engine di *Q2* a Xatrix (*Redneck Rampage*, *The Reckoning*) perché quest'ultima potesse trasformare i sublimi algoritmi di John Carmack in un'epica storia di gangster, a metà strada tra la Chicago degli anni '30 e le armi pesanti dei giorni nostri. ***Kingpin***, che uscirà in un intorno del prossimo maggio e sarà pubblicato da Interplay, non sarà semplicemente farcito di scontri a fuoco e mitragliate (benché i proiettili fischino in abbondanza), ma arricchirà con qualche tocco di classe la propria natura di FPS: i dialoghi fra i personaggi avranno un ruolo cruciale nello sviluppo della trama e il protagonista dovrà risolvere numerosi enigmi di sapore adventure; sarà anche possibile utilizzare un'ampia gamma di veicoli. L'obiettivo è quello di inerpicarsi lungo i ranghi di una surreale gerarchia malavitosa, fino allo scontro topico con il super Boss (il "Kingpin" del titolo, appunto). Intrigante: lo terremo d'occhio.

Kingpin

Il seguito di *Legacy of Kain*

Soul Reaver

Soul Reaver

Eidos si è appena pappata Crystal Dynamics e ora si prepara a impacchettare e distribuire con fiocco natalizio uno dei prodotti che ha trovato già pronti negli uffici dello sviluppatore americano. *Legacy of Kain 2:* ***Soul Reaver*** mantiene l'atmosfera gotica e inquietante del primo episodio (il protagonista, lo ricordiamo, è un affaccendatissimo vampiro), ma propone una nuova impostazione grafica che abbandona l'obsolescente inquadratura *top-down* bidimensionale in favore di un aggiornatissimo engine 3D. Il sistema di combattimento è stato completamente rinnovato secondo una filosofia più orientata all'azione, ciò nondimeno la trama di ***Soul Reaver*** dovrebbe garantire una certa profondità narrativa.

5-10 anni fa

a cura di Mattia Ravanelli

5 ANNI FA

• In risposta alle notizie rilasciate dalla Nintendo (che aveva annunciato di essere al lavoro su una console a 64 bit), la sua concorrente di sempre, Sega, dichiarava di essere già in fase avanzata di progettazione della sua nuova console, basata su un chip grafico Hitachi e che sarebbe stata commercializzata al prezzo di 500 dollari. Sarà il Saturn, sfortunato 32 bit che perse, con risultati che non rendono giustizia alla macchina, la guerra con l'agguerrita PlayStation.

• Il celebre NES, console a 8 bit Nintendo, si avviava al decesso. Dopo tanti anni di fedele servizio, la macchina Nintendo esalava nel gli ultimi respiri. A lui si deve il rilancio dei videogiochi e delle console in particolare.

• DID rilasciava un grande simulatore di volo, TFX. A ben vedere si trattava più di un gioco arcade con una buona dose di componenti simulative, ma non definibile come simulatore. Tuttavia il gioco ottenne un buon successo grazie a una realizzazione tecnica degna di nota (in particolar la colonna sonora) e la trama alla base che svolgeva un ruolo di primaria importanza.

• Anche per PC arrivava *NHL Hockey*, la serie più famosa dedicata all sport fatto di pattini e mazzate ad altezza diaframma. Dopo un esordio di gran successo su Megadrive la EA colpiva nel segno anche con la versione per PC. Grafica veloce e senza rallentamenti e la possibilità di affrontare un intero campionato della lega americana NHL. Dopo cinque anni siamo arrivati (come potete leggere nella recensione presente su questo numero di Zeta) a *NHL '99*... e i risultati non cambiano.

• Microsoft e Sublogic portava al pubblico *Flight Simulator 5*. Uno dei più celebri simulatori di volo civile raggiungeva, nella sua quinta edizione, una forma al top. Ma ripresentava il problema di sempre di tutti i giochi per PC; le richieste hardware. Nonostante Microsoft annunciava un 486 a 33 Mhz come sistema minimo, le realtà era assai più dura e sarebbero passati pochi mesi dall'arrivo dei "terribili" bollini "Pentium Required".

10 ANNI FA

• Iniziavano i tempi d'oro dell'Amiga. Elite convertiva il divertentissimo *Buggy Boy* per il computer a 16 bit Commodore.

• Rainbird produceva per Amiga Carrier Command, un gioco di strategia 3D che presentava una grafica poligonale piuttosto avanzata per i tempi e una giocabilità e una longevità arricchite dallo spessore di Carrier Command.

•Uno dei migliori sparatutto in assoluto per Amiga arrivava sugli scaffali dei negozi, *Starglider 2* della Rainbird: grafica abbondantemente fuori da ogni standard e azione furiosa.

http://www.oldgamesitalia.net/

Torna Terry Pratchett (per interposta persona)

Discworld Noir

Dopo una separazione non proprio consensuale da Psygnosis (cfr. Mondo Bit n. 39), Perfect Entertainment sta completando lo sviluppo del terzo episodio della saga adventure basata sull'universo narrativo creato da Terry Pratchett.

Discworld Noir sarà pubblicato da GT Interactive e (novità!) sarà costruito su un soggetto originale. La trama non ricalca nessuno dei libri della serie. È stata infatti concepita e sviluppata dai creativi di Perfect Entertainment, ma ha ricevuto l'*imprimatur* di Pratchett, che - a sentire Luci Black, producer del gioco - "l'ha trovata perfetta e non ha chiesto di cambiare nulla". Come si può intuire dal titolo, l'avventura è permeata da un'atmosfera *noir* che si rifà al modello di "Casablanca": il protagonista del gioco (seconda novità: non è più Rincewind) deve risolvere una serie di misteri investigativi, raccogliendo indizi e indiscrezioni con lo stile e la baldanza che gli provengono da una corporatura tridimensionale costruita con più di 2000 poligoni e illuminata in tempo reale. I fondali sono renderizzati in alta risoluzione e anche i personaggi non giocanti sono precalcolati: si tratta di una scelta di compromesso che mira a concentrare gran parte dell'onere computazionale sulle animazioni 3D del protagonista. "Noi lo consideriamo un passo di transizione verso un modello di adventure in 3D puro", puntualizza Black. Questo tipo di impostazione grafica ha precedenti illustri (*Final Fantasy VII* e *Grim Fandango* su tutti) e sembra essere in grado di fornire un'adeguata cornice estetica ai contenuti umoristici tipici della serie. Lo sviluppo dovrebbe essere concluso entro marzo.

Discworld Noir

Discworld Noir

Discworld Noir

IMAC - APPLE

Cosa non si farebbe per riconquistare un po' della clientela perduta? Steve Jobs, CEO ad interim della Apple, ha optato per la stravaganza e ha tirato fuori dal cilindro un prodotto che è un po' computer e un po' oggetto d'arredamento. Con tutta la buona volontà, è davvero impossibile anche il solo tentare un confronto tra il nuovissimo iMac e i classici prodotti della "casa della mela", soprattutto con quelli che, come il nuovo nato, sono destinati a sostare sulla scrivania dell'utente. L'iMac è un capolavoro di estetica. Lo chassis, privo del benché minimo spigolo, è interamente costruito in una plastica semitrasparente, che sfrutta una miscela di colorazioni bianche e azzurro giada per dar vita a un gioco di "vedo-non vedo" che rapisce letteralmente l'occhio. L'intera macchina si compone di soli tre pezzi: una tastiera, un mouse - che pare un ciottolo levigato, raccolto da una spiaggia caraibica - e un unico modulo contenente sia il monitor che la circuitazione. All'interno di questo favoloso involucro - grazie al quale è possibile sdoganare il computer in qualsiasi tipo di ambiente, salotto compreso - si cela una sorprendente commistione di potenza e incomprensibili scelte di progettazione.

Il cuore della macchina è un processore PowerPC G3 a 233 MHz e 512 kb di cache "backside", un piccolo mostro che si presta egregiamente anche a pesanti applicazioni grafiche, e che la comunità Mac ha già imparato ad apprezzare. Al suo fianco pulsa un chipset grafico ATI Rage IIc, che non è esattamente il massimo della vita, soprattutto ove si consideri il fatto che monta solo 2 MB di SGRAM, negando pertanto la possibilità di raggiungere la risoluzione di 1024x768 (la più alta supportata dall'ottimo monitor integrato) mantenendo una profondità cromatica di 24 bit. Tuttavia, la memoria video può essere espansa fino a 4MB, così come i 32 MB di RAM facenti parte della dotazione standard possono essere portati agevolmente a quota 128. Ma questo è tutto ciò che può essere espanso in un iMac" Sì, avete capito bene, il nuovo entry-level Apple non ha una sola porta SCSI, non una porta seriale standard e nemmeno un ingresso ADB. Per collegare una periferica esterna all'iMac bisogna necessariamente servirsi delle due porte USB (12 Mps) poste sul retro della macchina, una delle quali è peraltro già occupata dalla tastiera. Rimane da chiedersi, poi, quali periferiche si possano collegare al veloce Universal Serial Bus, dal momento che oggi non ne esiste ancora praticamente nessuna dedicata ai prodotti Apple. Le comunicazioni col mondo esterno sono garantite dal modem V.90 a 56 Kbps integrato, dalla porta Ethernet (10/100baseT), e dalla porta a infrarossi compatibile IrDA sistemata convenientemente sulla parte frontale della macchina proprio sotto lo schermo. Bene il disco fisso da 4 Gb, ancora meglio il lettore Cd-ROM ATAPI 24x, mah, e il drive per i floppy? Niente. Alla Apple, con un intuizione che sa tanto di suicidio, hanno deciso che i dischetti da 1.44" sono da considerarsi fuori moda, così come i drive Zip, Imation e qualunque altro supporto di memoria rimovibile e riscrivibile, dal momento che niente di tutto questo trova posto nel compatto design di iMac. Il prezzo è piuttosto contenuto (tre milioni, IVA compresa) e la predisposizione Internet è davvero eccellente, ma, ci chiediamo, vale la pena, oggi come oggi, acquistare un computer che non sarà mai più possibile espandere?

Se in cucina avete i Guzzini, in salotto le poltrone Frau, e siete abituati a sistemare la giacca su un appendiabiti Foppa Pedretti, non potete comunque esimervi dal portare a termine anche questo discutibile investimento.

http://www.oldgamesitalia.net/

Un nuovo acronimo da memorizzare

Stuart Dinsey lancia *MCV*

Si è immediatamente affermata come valida concorrente di *CTW* ed è ormai un appuntamento imprescindibile per gli addetti ai lavori di tutta Europa: si tratta di *The Market for Home Computing & Video Games* (***MCV***), il nuovo settimanale per il trade di Stuart Dinsey. L'ex direttore storico di CTW ha abbandonato il timone della celebre testata lo scorso luglio (cfr. Mondo Bit n. 40) e ora è riuscito a cooptare anche Owain Bennallack, il giovane e brillante Deputy Editor di *Edge*, e Dave Roberts, firma di spicco di *CTW*. ***MCV*** può insomma contare su una redazione di altissimo livello e si vede: la rivista è veramente molto bella.

Psygnosis avalla la tecnologia AMD

Cresce il K6-3DNow!

Il processo che porta all'affermazione di uno standard hardware nel settore videoludico è incredibilmente delicato e a volte piuttosto lungo: spesso è da piccoli segnali di mercato che si possono indovinare le sorti di un prodotto. Nel caso del K6-3DNow! (il processore di AMD ottimizzato con istruzioni proprietarie per la gestione di motori poligonali, cfr. Mondo Bit n. 39) fioccano i commenti entusiastici da parte degli *early adopters* che lo hanno già montato sul proprio PC e comincia ad aumentare il supporto da parte dei produttori di software.

Psygnosis, per esempio, ha appena annunciato l'implementazione di una parte di codice specifico per il 3Dnow! in due giochi di guida (*Lander* e *Rollercage*) che usciranno entro la prossima primavera. Si tratta di un dettaglio minimale, ma potrebbe preludere a un'accettazione diffusa del processore AMD da parte degli sviluppatori di giochi: se aumenterà il numero dei titoli ottimizzati l'effetto valanga potrebbe mettere Intel in seria difficoltà, perlomeno sul segmento dei PC ludici.

Da Rage nuove immagini (molto belle)

Expandable

Expandable

Ve ne avevamo già parlato nel mese di maggio, ma ora abbiamo dei nuovi screenshot da mostrarvi e crediamo che valga la pena di soffermarsi ancora su ***Expandable***, il promettente sparatutto che Rage sta confezionando con grande impegno nella sede di Newcastle. Il motore grafico di questo ambizioso progetto (che si rifà in chiave postmoderna al modello di *Gauntlet*) sembra avere le carte in regola per spingere il titolo nelle zone alte delle classifiche di vendita. Quanto alla giocabilità, lo scopriremo di persona il prossimo febbraio, quando sarà ultimato.

Expandable

Le monoposto di GPL della Sierra sono lente perché vanno a gas?

Expandable

Expandable

Chi più, chi meno

Leader - Anche se le vicissitudini del mese scorso avevano senza dubbio intaccato l'impero Leader nel settore PC (perdita di Westwoods, Gremlin e Milestone) il CEO John Holder non è rimasto con le mani in mano, assicurandosi la distribuzione per il territorio italiano di Hasbro Interactive, Sales Curve e Lego Media. Per la serie: mai piangere sul latte versato.

Psygnosis - Sfumata la vendita a Eidos, la softhouse inglese sembra destinata a rimanere proprietà di Sony, ma la ristrutturazione sarà profonda e dolorosa: dopo le "potature" negli uffici di Londra e San Francisco (rispettivamente 30 e 40 licenziamenti) è stata chiusa la sede di Manchester (75 persone). Si spera nell'arrivo messianico di *F1 '98*: basterà a risollevare le sorti della Civetta di Liverpool?

Virgin Interactive Entertainment - Ha perso i "gioielli della corona", è al centro di mille illazioni e il suo futuro appare incerto. Eppure VIE continua orgogliosamente a svolgere il proprio ruolo editoriale, preparando al meglio la stagione natalizia con i pochi titoli che le sono rimasti. Un applauso di incoraggiamento! (E intanto pare che Interplay sia interessata all'acquisto).

I coin-op - Al recente JAMMA Show di Tokyo (la più importante fiera dedicata ai giochi da sala) Sega, Namco e Konami hanno presentato i loro nuovi cabinati, ma il feeling generale era piuttosto depresso: il mercato arcade sta perdendo colpi e rischia di entrare in crisi. È un grave segnale di allarme: se muoiono i coin-op, rischiano di morire i videogiochi *tout-court*.

di Marco Rana

G. Pascal Zachary
I GUERRIERI DEL SOFTWARE
Utet
L. 36.0000
ISBN 88-7750-390-4

Con un certo ritardo (quattro anni) e per lodevole iniziativa della collana Mediamorfosi di Utet Libreria, esce la traduzione italiana di un testo americano molto noto negli ambienti della cosiddetta "cibercultura"(vogliate perdonate l'orribile neologismo, ma è ormai di uso corrente, purtroppo). Nelle parole del sottotitolo, *I Guerrieri del Software* è "Una storia di business e creatività nell'impero Microsoft": la didascalica espressione scelta dai curatori della collana (Chiara Ottaviano e Peppino Ortoleva) è innegabilmente intrigante, ma risulta meno esplicativa e diretta del titolo inglese dell'edizione originale: *Showstopper! The Breakneck Race to Create Windows NT and the Next Generation at Microsoft.*
Questo libro, insomma, è la storia di Windows NT, raccontata da un giornalista del "Wall Street Journal" che ha avuto accesso a una mole impressionante di materiale originale (in particolare gli archivi dei mail server di Microsoft) e ha condotto una poderosa serie di interviste con i protagonisti della vicenda. Come càpita spesso in questi casi, le qualità del testo si possono evincere dalla lunghezza dei ringraziamenti che l'autore indirizza a tutti coloro che hanno collaborato alla raccolta di informazioni: la lista delle persone intervistate occupa un paio di pagine in corpo 9 e sembra comprendere l'intero organigramma della casa di Redmond, da Gates e Ballmer fino ai semplici programmatori del progetto NT. Ma l'imponenza delle fonti non appesantisce il contenuto: il ricco patrimonio informativo è abilmente disseminato nelle pieghe di una vera e propria trama che segue lo sviluppo del primo sistema operativo a 32 bit di Microsoft con un acume narrativo degno di un romanzo di fiction. Il protagonista del "romanzo NT" è David Cutler, manager mitologico di Silicon Valley, approdato alla corte di Bill Gates dopo una fulminante carriera in Digital con lo specifico incarico di creare una Nuova Tecnologia (da cui il celebre acronimo) in grado di "trasformare un computer in uno strumento di precisione del pensiero umano": se sia riuscito nel suo intento è tuttora materia di dibattito, ma l'odissea tecnologica che ha tracciato, fra innumerevoli ostacoli e colpi di scena, meritava senz'altro di essere raccontata. E Zachary è un degno Omero per questo Ulisse digitale di fine millennio.

La nuova idea Codemasters

No Fear Downhill Mountain Biking

Con *TOCA* e *Colin McRae Rally* Codemasters ha dimostrato un talento stratosferico nella realizzazione di modelli fisici per simulazioni sportive: ora la casa diretta dai fratelli Darling ha intenzione di allargare il proprio raggio d'azione dalle quattro alle due ruote (ma senza motore), preparando una simulazione di mountain bike per la tarda primavera del 1999.
Una parte dello sviluppo di ***No Fear Downhill Mountain Biking*** è stata affidata alla società svedese UDS, ma Codemasters (da sempre fedele a un modello editoriale integrato, tipo: "l'alta qualità si mantiene facendo tutto da soli e pubblicando autonomamente i propri titoli") ha mantenuto uno stretto coordinamento sui profili creativi e tecnologici più rilevanti. Il gioco si avvale dell'associazione con il marchio 'No Fear', celebre nel segmento dell'abbigliamento sportivo di tendenza.

Si lavora per una nuova categoria di premi musicali

Grammy videoludici

I Grammy Awards rappresentano per l'industria musicale quello che gli Oscar rappresentano per il cinema: ora ci sono buone probabilità che venga istituita una nuova categoria per la premiazione delle migliori colonne sonore per videogiochi. Chance Thomas, music producer di Sierra, ha promosso una petizione presso gli addetti ai lavori per sensibilizzare gli organizzatori della NARAS (National Academy of Recording Arts and Sciences) e convincerli dell'importanza – e della dignità – del segmento musicale videoludico in fatto di contenuti artistici. Speriamo bene.

È ufficiale!

Tiberian Sun il 27 novembre

Chi temeva che il passaggio di consegne in casa Westwood potesse causare una dilatazione della data di uscita del terzo episodio di *Command& Conquer* può tranquillizzarsi. ***Tiberian Sun*** è già pronto ai blocchi di partenza e ha tutte le intenzioni di giocarsi la vittoria nella prestigiosa competizione Chi Vende Di Più A Natale Fa Un Sacco Di Soldi 1998. L'uscita in contemporanea mondiale avverrà il 27 novembre: cominciate a scaldare i mouse.

Command & Conquer - Tiberian Sun

Bill Gates' Money

Questo mese le azioni della Microsoft sono state molto instabili, e di conseguenza il patrimonio di Bill Gates ha raggiunto un picco di quasi 64 miliardi di dollari verso fine settembre, per poi scendere a quota 51 in neanche dieci giorni. Perdere più di un miliardo di dollari al giorno non è da tutti... complimenti!

http://www.oldgamesitalia.net/

Rarità: un FPS con engine proprietario

Requiem Wrath of the Fallen

Cyclone Studios è una società di sviluppo controllata dalla 3DO di Trip Hawkins (ormai definitamente convertita in softhouse). Al momento sta dando gli ultimi ritocchi a un engine 3D che ha richiesto quasi tre anni di lavoro ed è destinato a motorizzare un FPS di nuova generazione chiamato ***Requiem: Wrath of the Fallen***. Solitamente, solo i pesi massimi della categoria (id Software, Epic, 3D Realms) possono permettersi di sviluppare un motore grafico proprietario: gli altri si accontentano di licenziare la tecnologia e di inserire contenuti originali. Ma Cyclone Studios ha intrapreso la via più impegnativa e merita un plauso. Evan Margolin, programmatore capo del progetto, spera che i risultati gli diano ragione: "Possiamo realizzare animazioni ed effetti superiori a quelli degli engine concorrenti: di fatto, stiamo pensando di licenziare il nostro motore ad altri sviluppatori". ***Requiem*** sarà pubblicato in Europa da UbiSoft: dovrebbe uscire entro Natale.

Requiem: Wrath of the Fallen

Requiem: Wrath of the Fallen

Micro Machines in sala-giochi

Accordo Namco-Codemasters

Di solito sono i coin-op di successo a guadagnarsi il passaggio sulle piattaforme domestiche, ma questa volta è accaduto il contrario: constatata l'immediatezza e l'enorme potenziale in termini di multiplayer dei titoli *Micro Machines*, Namco ha deciso di produrre un cabinato da sala basato sul celebre franchise Codemasters. La scelta appare condivisibile alla luce della giocabilità semplice e coinvolgente delle micromacchine e rappresenta un ulteriore riconoscimento per Codemasters: Mike Hayes, direttore marketing della softhouse inglese, è assolutamente entusiasta della prospettiva di lavorare fianco a fianco con la divisione coin-op di Namco, ma ha escluso che l'accordo preluda a una futura diversificazione di Codemasters sul segmento arcade. Il coin-op di *Micro Machines* sarà probabilmente destinato a rimanere un esercizio di stile isolato, ma non è del tutto inverosimile che anche *TOCA* possa avere un simile destino.

Paranoia galoppante

Konami diffida la stampa

In Inghilterra una rivista PlayStation voleva impreziosire la preview di *Metal Gear Solid* (bellissimo titolo di spionaggio/azione 3D) con un'immagine non ufficiale del gioco. Apriti cielo! Konami ha minacciato di adire le vie legali e ha bloccato la stampa delle copie. Questo il comunicato ufficiale: "Tutti i nomi e le immagini contenute in *Metal Gear Solid*, anche quando usate in forma di screenshot, sono di proprietà di Konami Computer Ltd. e/o di Konami Computer Entertainment Japan. L'azienda non tollererà che tali proprietà vengano modificate, reinterpretate o usate in alcun modo senza espressa e preventiva autorizzazione. Konami intende precisare che ogni strumento legale sarà esperito per evitare l'uso non autorizzato di tali proprietà".
Perdinci! Messa così, sembrerebbe che non possiamo neppure pubblicare un'immagine di gioco di *Metal Gear Solid*.

L'inarrestabile Miss Croft

MacLara

Siamo tutti affezionatissimi ai nostri Macintosh, ma dobbiamo oggettivamente riconoscere che lo standard Apple non è proprio sugli scudi in fatto di conversioni videoludiche. Quando un titolo nato su PC viene convertito per Mac, significa che si tratta di un successo enorme e clamoroso: ecco perché l'uscita dei due episodi di *Tomb Raider* per Mac è degna di essere segnalata. Lara è diventata talmente *mainstream* che può permettersi di invadere anche un segmento dichiaratamente di nicchia come quello Apple: *TR* e *TR2* sono stati convertiti dalla società inglese Westlake.

Fusione per Software&Co.

Nasce OpenGate

Software&Co., il distributore italiano che vanta nel proprio catalogo i titoli Activision, si appresta a fondersi con Delta, Modo, Curiotré e Task! per dare vita a una nuova società che si chiamerà OpenGate. OpenGate avrà anche un logo originale: potrebbe sembrare un semplice simbolino blu e bianco, ma in realtà (citiamo dal comunicato stampa) "il suo significato riflette gli elementi che sono stati alla base del processo di fusione". Potenza della semantica!

Capcom sempre più affezionata al PC

Arriva *Resident Evil 2*

Dopo una vita brillante e intensa su piattaforma PlayStation, nel febbraio del 1999 l'orripilante ***Resident Evil 2*** resusciterà in formato PC. L'aggettivo 'orripilante' è ovviamente da riferirsi alla trama: il gioco in sé rappresenta infatti lo stato dell'arte in fatto di action/adventure con inquadrature cinematografiche. Il filone nacque proprio su PC con *Alone in the Dark* ed è quindi sacrosanto che la sua ultima incarnazione ritorni sul formato di origine. Capcom ha annunciato che il terzo episodio della serie, *Code Veronica*, sarà pubblicato in esclusiva per Dreamcast.

Era previsto per luglio

PowerVR 2nd Gen. in ritardo

La scorsa primavera VideoLogic aveva annunciato la nuova generazione del proprio chipset PowerVR con squilli di trombe e rulli di tamburi, promettendo che sarebbe stato in vendita per l'inizio dell'estate. Ma le cose sono andate diversamente e oggi gli acceleratori 2nd Generation sono ancora latitanti. La casa produttrice adduce il ritardo all'ingegnerizzazione di una nuova versione della scheda, più razionale nel design e quindi più economica. Le nuove schede dovrebbero essere distribuite entro dicembre, praticamente in concomitanza con il lancio di Dreamcast (la cui tecnologia grafica si basa proprio sul 2nd Generation).

Brillante recupero di Craig Barrett

Intel di nuovo in crescita

Il primo semestre dell'anno non era stato smagliante per la corazzata dei microprocessori, ma la pubblicazione degli ultimi risultati finanziari ha rivelato una pronta inversione di tendenza: i ricavi Intel sono cresciuti del 14% e hanno superato le previsioni di budget. Il nuovo CEO Craig Barrett ha preso il pieno controllo della situazione e si prepara ad aggredire il mercato, che dovrebbe uscire tra la fine del 2000 e i primi mesi del 2001. Il nome in codice è Foster ed è destinato a sfondare due cose: il Muro del GigaHertz e il portafoglio degli acquirenti.

La nuova Classic Collection non ha (piu') rivali!

ECCO TUTTA LA FANTASTICA SERIE DELLA CLASSIC COLLECTION 4:

DIABLO
WARCRAFT II
RALLY INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP
LARRY 7
SHADOW WARRIORS
MYST
DARK EARTH
STAR TREK GENERAZIONI
X-COM APOCALYPSE
DARK COLONY
CONQUEST EARTH
THE REAP

Vuoi sangue, diavolerie e urla disperate (ma anche strategia, guerre, macchine, interminabili avventure spaziali...)? Allora la Classic Collection 4 ti aspetta! Sono i 12 nuovi titoli che Leader ti mette a disposizione con "vestiti" assolutamente provocanti e a prezzi "tagliatissimi"! Acquistali e immergiti in questi 12 incredibili mondi: ti divertirai così tanto che una volta finito di giocare sarai... a pezzi!

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

http://www.oldgamesitalia.net/

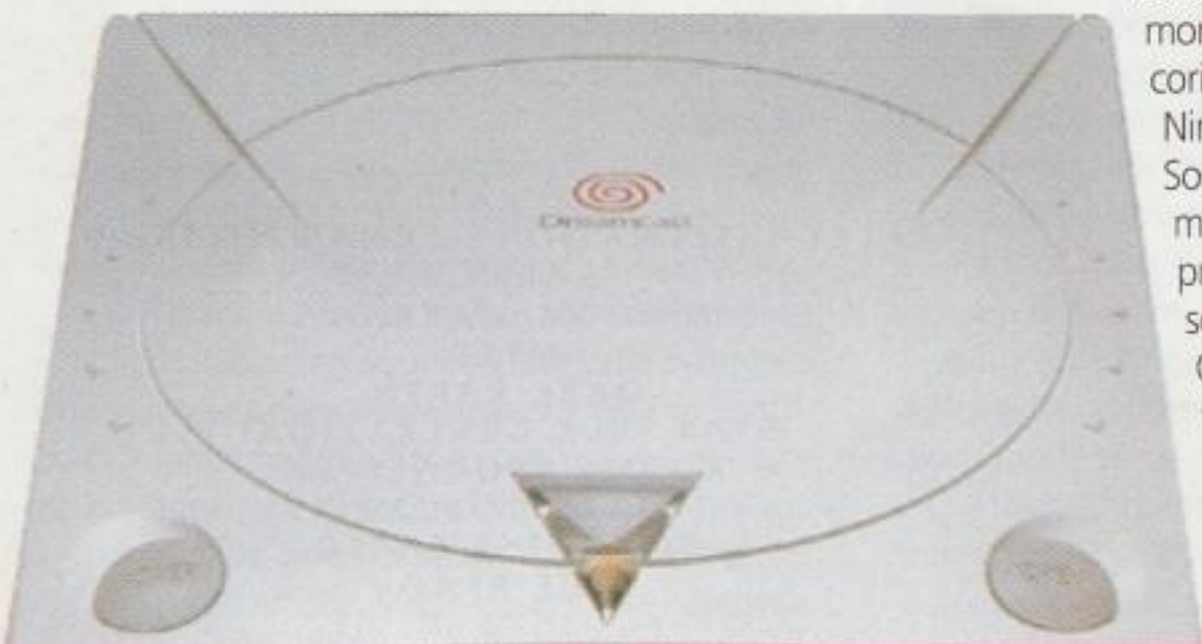
Dreamcast, la vendetta del porcospino

Sono stati anni duri per la Sega, capace di creare un colossale impero per quel che riguarda il mercato dei coin-op, abilmente infiltrata nel mondo PC ma che ha gestito in modo perlomeno discutibile almeno due o tre progetti potenzialmente vincenti, tra cui il suo 32 bit Saturn. Ma la Sony sta per essere svegliata, ed è una sveglia a colpi di aculei...

HARDWARE

Processore principale: Processore grafico Hitachi 128-bit + SH-4 RISC processor (200 MHz CPU)
Processore grafico: NEC Power VR Highlander, seconda generazione (capacità di rendering: più di 3 milioni di poligoni al secondo)
Chip dedicato al sonoro: Yamaha a 64 canali
Memoria RAM principale: 16 Mega
RAM Video: 8 mega
RAM Audio: 2 mega SDRAM
Modem: 33.6 kbps
Uscita Video: VGA, risoluzione a 640x480 con anti-aliasing
Effetti grafici: mip-mapping, texture filtering e fogging via hardware. Supporto per Open GL e D3D

La Service Games, meglio conosciuta come Sega, nasce circa alla metà del nostro secolo, durante gli anni del secondo dopoguerra. Dopo mezzo secolo lo stesso nome è diventato uno dei simboli del mondo dei videogiochi, un'autentica colonna portante dell'industria del divertimento elettronico. Nel novembre del '94 ha il via la nuova corsa all'oro, non è ancora finito il ciclo vitale dei 16 bit che, come al solito, l'industria è pronta a invadere il mercato con nuovi prodotti capaci di settare nuovi standard. Ma questa volta il nemico da combattere è un outsider nel mercato dei videogiochi, la Sony. Sega lancia il Saturn, prima console a 32 bit che promette faville grazie a conversioni dei titoli di primo piano tra i coin-op prodotti dalla stessa Sega, come *Virtua Fighter* e *Daytona*. Dopo circa un mese avrebbe raggiunto i negozi anche la PlayStation, esordio nel mondo delle console della Sony. Il colosso dell'elettronica di consumo riuscì a sopperire alla mancanza di esperienza nel settore con una gestione della console, a livello di marketing e non solo, assolutamente fenomenale. Le conseguenze di una gestione tanto oculata quanto proficua sono sotto gli occhi di tutti ancora oggi: PlayStation è la console più venduta al mondo dopo il piccolo ma coriaceo Gameboy di Nintendo.

Sono passati quattro anni, il mondo dei videogiochi è pronto all'ennesimo scossone. 27 novembre, in Giappone i negozi di videogiochi saranno (presumibilmente) presi d'assalto da orde di *otaku* pronti a procurarsi il proprio Dreamcast, il nuovo gioiellino di casa Sega. Si tratta indubbiamente di una situazione anomala; mentre in passato il passaggio del testimone da una "generazione" di console a un'altra è sempre avvenuta con il lancio contemporaneo di –almeno- due macchine, questa volta il Dreamcast si ritrova stranamente solo. Lasciato solo dalla Sony, che può contare su una PlayStation al top della forma, ma che comunque sta progettando l'uscita della nuova console per la primavera del '99 (voci rigorosamente ufficiose), lasciato solo da Nintendo, che entra in una fase determinante per il successo del suo ritardatario Nintendo 64. Il problema che anche alla Sega si saranno posti è probabilmente questo: "i giocatori aspetteranno la PlayStation 2 o decideranno di acquistare il Dreamcast?". In attesa di una risposta che solo il mercato potrà dare la casa di Osaka ha cercato di muoversi in tutte le direzioni per convincere potenziali acquirenti a gettarsi sul 128 bit Sega.
Il marchio Sega è stato sicuramente "macchiato" dall'insuccesso (parziale insuccesso, pardòn) del Saturn, tanto che la stessa casa inizialmente aveva dichiarato che sullo chassis del Dreamcast non sarebbe comparso il nome Sega. Un gesto tanto eclatante non ha però trovato riscontro nella prima occasione in cui la Sega ha potuto mostrare la macchina al pubblico europeo, l'ultimo ECTS. Ora si sa che sul fronte della console campeggia il vecchio e celebre marchio. Un aneddoto simile, ad ogni modo, è sicuramente indicativo del brutto periodo passato dalla Sega e dal suo Saturn e i riscontri che tale vicenda ha procurato alla credibilità della mamma di Sonic, la cui serietà e affidabilità era già stata messa in dubbio dopo il Mega CD e il fallimentare Sega 32X (vedere box apposito per maggiori info). Per questo si può parlare di nuova nascita con il lancio del Dreamcast. Sega vuole decisamente recuperare quel ruolo di spicco che ha perso in questi ultimi anni, e si tratta di un obiettivo raggiungibile solo combattendo sullo stesso piano della Sony, il marketing.
PlayStation ha indiscutibilmente portato il mercato dei videogiochi ad un nuovo livello, certo non ricopre ancora

DREAMCAST + INTERNET

Il Dreamcast uscirà in Giappone e in America con un modem 33.6, non è ancora sicuro se la versione PAL europea sarà dotata di tale periferica. Negli ultimi giorni è però venuto alla luce un particolare piuttosto interessante: il modem non servirebbe solo per giocare in collegamento con altri videogiocatori, ma anche per navigare su internet. Come? Preso detto: il Dreamcast porterà con sé un pacchetto software chiamato Dream Passport che permetterà di utilizzare la televisione come lo schermo di un computer per collegarsi a Internet, senza contare la presenza di una casella di posta elettronica! Si tratta in tutto e per tutto di una Web TV e infatti è di queste ore (quando leggerete queste righe con tutta probabilità la questione sarà assai più chiara) la notizia della ricerca di un accordo tra Sega e la società WebTV. Teoricamente il servizio dovrebbe partire in Giappone nella primavera del '99, mentre in America nell'autunno dello stesso anno, in contemporanea con il lancio della console. Si tratterebbe di un buon colpo da parte di tutte e due le società, da una parte la Sega offrirebbe ai suoi utenti la grandiosa possibilità di collegarsi a Internet senza avere un PC, dall'altra WebTV guadagnerebbe qualcosa come 400.000 clienti all'istante.

http://www.oldgamesitalia.net/

l'importanza che probabilmente avrà tra pochi anni, ma il salto di qualità c'è stato e per questo si deve ringraziare (o incolpare a seconda dei punti di vista) la Sony che ha letteralmente imposto la PlayStation al pubblico, dalla massaia all'ingegnere nucleare + figlio. La politica di Sega per la gestione del suo Dreamcast è per questo decisamente simile a quella mantenuta dalla Sony e lo si può notare dalle tantissime case software già contattate per lo sviluppo di giochi, dal modo in cui la casa giapponese sta cercando di portare a uno stesso livello il lancio della console su tutti e tre i mercati più importanti (quello giapponese, quello americano e quello europeo), proprio al contrario di quello che successe in occasione del Saturn.

TUTTI I GIOCHI MINUTO PER MINUTO

Gioco	Casa
Age of Empires	(Microsoft)
Akolyte	(Lonos)
Monaco Prix Simulation	(Ubi Soft)
Blue Stinger	(Climax)
Black And White	(Lionhead)
Black Matrix	(NEC Interchannel)
Bug 3	(Sega)
Carmageddon 2	(Interplay)
Castlevania 2.5D	(Konami)
Croc 2	(Argonaut)
D2	(Warp)
Dark Savior 2	(Climax)
Daytona USA 2	(Sega)
Drakan	(Psygnosis)
Drive-By	(Bizzare Creations)
Drones	(Nigma)
Ecco The Dolphin 2	(Appaloosa) (Sega)
EGG	(Hudson)
Fighting Force 2	(Eidos)
Fighting Vipers 2	(Sega)
Gauntlet	(Midway)
Godzilla	(Sega)
Grandia 2/Remix	(ESP)
July	(Sega)
King of Fighters 99	(SNK)
LA Raiders	(Sega)
Last Bronx 2	(Sega)
Le Mans 24	(Sega)
Lost World	(Sega)
Madden 2000	(EA)
Messiah	(Shiny)
Metal Gear Solid 2	(Konami)
Magical Tetris Challenge	(Capcom)
Mortal Kombat 4	(Eurogames)
Motor Raid GP	(Sega)
Munch's Oddysee	(GT Interactive)
NHL 2000	(EA Sports)
Nights 2	(Sega)
Ocean Hunter	(Sega)
Outcast	(Infrogrames)
Outworld	(Microsoft)
Panzer Dragoon DC	(Sega)
Phantasy Star 5	(Sega)
Pod 2	(Ubi Soft)
Quake 3	(ID)
Rayman 2	(Ubi Soft)
Resident Evil 4	(Capcom)
Re Volt	(Probe Ent.)
Rush 2	(Midway)
Sacrifice	(Shiny)
Samurai Showdown	(SNK)
Scud Race/ Super GT	(Sega)
Sega Rally 2	(Sega)
Sega Sports	(Sega)
Shining Force	(Game Arts)
Sonic Adventure	(Sega)
Star Wars Trilogy	(Sega)
Street Fighter Alpha 3	(Capcom)
Streets of Rage 4	(Sega)
Tenth Degree	(Atari Games)
Title Defense	(Climax)
Top Skater	(Sega)
Toe Jam & Earl DC	(Sega)
Tonic Trouble	(Ubi Soft)
Total Annihilation 2	(Cavedog)
Trespasser	(Dreamworks)
Turok 3	(Acclaim)
Ultimate Race	(Kalisto)
Unreal	(Activision)
Urban Assault	(Microsoft)
Vampire Savior	(Capcom)
Virtual Cop 3	(Sega)
Virtua Fighter 3/TB	(Sega)
Virtua Fighter 4	(Sega)
World Series Baseball DC	(Sega)
World Wide Soccer DC	(Sega)

THE FUTURE IS NOW...

Per il lancio del Dreamcast si può dire tutto ma non che non traspaia un impegno profondo da parte della Sega. Ogni giorno vengono rilasciate notizie riguardanti nuovi accordi con importanti sviluppatori, iniziano a circolare immagini di nuovi e promettenti titoli, vengono a galla interessanti notizie sulle caratteristiche tecniche della console. Ma sarà tutto vero? Il recente Tokyo Game Show (tenutosi la seconda settimana di ottobre in quel di Tokyo) vedeva una presenza massiccia del Dreamcast, pubblicizzato un po' ovunque. Durante la fiera nipponica tutti hanno potuto, finalmente, mettere le mani su qualcosa di più concreto che un pungo d'immagini scaricate dalla rete. La presenza di due giochi come Incoming e Monaco GP Racing Simulation 2 non possono che far pensare a una questione che è sorta assieme al rilascio delle prime informazioni riguardanti il Dreamcast: la presenza di Windows CE come sistema operativo "alternativo". Secondo la Sega si tratta di una soluzione decisamente utile per chi vuole convertire senza troppi problemi titoli da PC a Dreamcast, ed è questo il caso dei due suddetti giochi, e una scelta simile non fa altro che sottolineare il fatto che Sega abbia capito che non basta il nome per vendere una macchina, ma servono i giochi. D'altra parte il pubblico "puro e duro" delle console ha visto la presenza di Windows CE come un vero e proprio affronto, testimone di un processo di "picizzazione" delle console che porterà inevitabilmente a tragiche conseguenze, come l'invasione nelle console di svariati Errori di Sistema e box che consigliano di resettare la console per imprecisati conflitti hardware tra un mouse inesistente e una tastiera virtuale. Ma molti sviluppatori hanno già fatto sapere che si sono messi a lavorare direttamente sul processore principale quindi, teoricamente, il problema sarebbe confinato a una ristretta cerchia di giochi...

Mattia Ravanelli

IL PREZZO LE PERIFERICHE I GIOCHI

Prezzo ufficiale: 29.800 yen (pari a 220 dollari, attorno alle 400 mila lire)
Nella confezione: joypad analogico e digitale, sistema VMS (per salvataggio dei dati), cavi di collegamento, software Dream Passport
Giochi all'uscita: Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, July, Pen-Pen Triathlon
Periferiche disponibili nei primi mesi: joypad, arcade joystick, volanti

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLO DAI SEGUENTI RIVENDITORI:

COMPUTER UNION "V. XXV APRILE, 31" (AG) - **COMPUTER UNION** "V. ALESSANDRO III, 81" (AL) - **VIDEOTEQUE** C/O C.COMM. GLI ARCHI VIALE MASSORBIO (AL) - **COMPUTER UNION** "V. CAPURRO, 20" NOVI LIGURE (AL) - **OPEN SYSTEM INFORMATICA** "VIA A. DE GASPERI, 78/D" (AN) - **SUPERUNION** "V. DE GASPERI, 22" (AN) - **TECHSERVICE** "VIA FLAMINIA, 232" ANCONA (TORRETTE) - **COMPUTER UNION** V.LE ZONGHI 8/B FABRIANO (AN) - **VIRTUAL GAMES SNC** VIA LOSTAN 27 (AO) - **VOBIS MICROCOMPUTER** "VIA ST. MARTIN DE CORLEANS, 67" (AO) - **TRONY** "LOC. AMERIQUE, 103" QUART (AO) - **UNI - EURO** "LOC. GRAND CHEMIN, 114" SAINT CHRISTOPHE (AO) - **COROLLA** SS 229 KM 22 SUNO (AO) - **COMPUTER UNION** "V.LE TRENTO, 190" FERMO (AP) - **COMPUTER UNION** "V. AMENDOLA, 25" AVEZZANO (AQ) - **VOBIS MICROCOMPUTER** "VIA XXV APRILE, 2" (AR) - **VOBIS VALDARNO** VIA ROMA 12 S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **SUPERUNION** "C. SO TORINO, 72" (AT) - **EUROMERCATO GRUPPO GS** "VIA PASTEUR, 61" (BA) - **COMPUTER UNION** "V. C. PISACANE, 15 " BARLETTA (BA) - **AMBOGIOCHI** VIA BORGO PALAZZO 80 (BG) - **MEDIA CENTER (VOBIS)** "VIA BROSETA, 59/C" (BG) - **SUPERUNION** "V. QUARENGHI, 21" (BG) - **TINTORI ENRICO & C. S.N.C.** " VIA BROSETA, 1" (BG) - **IPER MAGENTA** "STRADA PROVINCIALE, 184" BREMBATE (BG) - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA LALLIO 35 DALMINE (BG) - **EUROCARTA S.R.L.** "VIA MONTECATINI, 6" ROMANO DI LOMBARDIA (BG) - **IPER MAGENTA SPA** VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. ALLE VALLI" VIA BRUSAPORTO, 1" SERIATE (BG) - **TRONY** "VIA BOITO, 8" STEZZANO (BG) - **HOBBYLANDS** "VIA BERTODANO, 1" (BI) - **SUPERUNION** "V.LE ROMA, 7" (BI) - **COMPUTER UNION** "C.SO TRIESTE, 91" TELESE TERME (BN) - **COMPUTER ONE SNC** VIA VELA 12/2 (BO) - SUPERUNION "V. DE CARRACCI, 6" (BO) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA PORRETANA 326 CASALECCHIO DI RENO (BO) - **EUROMERCATO** VIA MARILYN MONROE 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. LEONARDO "VIALE AMENDOLA, 129" IMOLA (BO) - **COMPUTER UNION** V. DELFINO (ANG. V. PONTE FERROVIARIO) (BR) - **CD TIME SRL** VIA EUFEMIA 94 (BS) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA SOLFERINO 5 (BS) - **MEGABYTE S.P.A.** VIA XXV APRILE (BS) - **MONDADORI INFORMATICA** "VIA SPALTO S. MARCO, 3" (BS) - **SOFTWARE UNIVERSE**" VIA MAMELI, 24" (BS) - **SUPERMEDIA** VIA PACE (BS) - **SUPERMEDIA** VIA PADANA SUP. LOC. BAITELLA (BS) - **SUPERMEDIA** "VIA S. EUFEMIA, 108/E" (BS) - **SUPERUNION** V.LE PIAVE 203 (BS) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK CARPENEDOLO (BS) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK CHIARI (BS) - **MEGABYTE S.P.A.** "PIAZZA MALVEZZI, 14" DESENZANO DEL GARDA (BS) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK OSPITALETTO (BS) - **C.D.I. DI IMMAGIC SRL** "V.LE EUROPA, 6" PALAZZOLO S/O (BS) - **SUPERMEDIA** VIA MONS. Z. PICCINELLI PALAZZOLO S/O (BS) - **SUPERMEDIA** "PIAZZALE EUROPA, 5" SAREZZO (BS) - **CARREFOUR** "V.LE MARCONI, KM 6,69" QUARTU S. ELENA (CA) - **COMPUTER UNION** "V. DANTE, 46" (CA) - **COMPUTER UNION** "V. DONIZZETTI, 64 (ANG. VIA PERGOLESI)" (CA) - **COMPUTER UNION** "V. LOGUDORO, 30" (GA) - **CARREFOUR** VIA RETELLA CAPODRISE (CE) - **O.C.M. COMPUTERS LINE S.R.L.** "VIA FOSSACESIA, 30-32" LANCIANO (CH) - **COMPUTE SOFTWARE DESIGN** "VIA KENNEDY, 39/43" (CL) - **COMPUTER UNION** "V. PIETRO FERRERO, 15/C" ALBA (CN) - **SUPERUNION** "P.ZZA EUROPA, 9 (INT.GALL.S.CARLO)" (CN) - **TRONY** "VIA LANGHE, 54" MONDOVI' (CN) - **COMPUTER UNION** "V. PIAVE, 30" SALUZZO (CN) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. CANT' 2000 "CORSO EUROPA, 23" CANTU' (CO) - **COMPUTER UNION** "V. MILANO, 292" (CO) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. CENTOCITTA' "VIA LOMAZZO, 4" OLGIATE COMASCO (CO) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. LARIO CENTER VIA ASIAGO TAVERNOLA (CO) - **COMPUTER TIME** "VIA BEDUSCHI, 18" CASALMAGGIORE (CR) - **FUSECO** C/O C. COMM. PADANO CASALMAGGIORE (CR) - **C.R. INFORMATICA** "VIA ASELLI, 51" (CR) - FUSECO C.SO VERCELLI (CR) - **LA BOUTIQUE DEL COMPUTER** "VIA ROBOLOTTI, 6" (CR) - **MEGABYTE 6 S.P.A.** "VIA MASSAROTTI, 19" (CR) - **SOFTWARE UNIVERSE** "C.SO P. VACCHELLI, 33" (CR) - **IPERCREMONA** S.S. 10 GADESCO PIEVE D. (CR) - **COMPUTER UNION** "V. ROMA, 20" (CE) CARREFOUR LOCALITA' MALAVICINANA ZUMPANO (CE) - **C.H.S.F. DI FERRARA & C. S.N.C.** "CORSO SAVOIA, 187" ACIREALE (CT) - **PC STORE S.R.L.** VIALE IONIO 129 (CT) - **SUPERUNION** "V. CANFORA, 89/A" (CT) - **PC WORLD - EXECUTIVE** VIA CALLIPOLI 76 GIARRE (CT) - **COMPUTER & CO.** VIA ADIGE 8 SAN GREGORIO DI CATANIA (CT) - **CENTRO LE MURA** C/O IPERMERCATO PIANETA "VIA COPPARO, 132/53" (FE) - **COMPUTER UNION** "V. FRACCACRETA, 100" (FG) - **PANORAMA** C/O C. COMM. I GIGLI CAMPI BISENZIO (FI) - **GANZAROLI SRL** VIA LANZA 17 (FI) - **GPL LIBRERIA MARZOCCO** "VIA DEI MARTELLI, 22R / 24R / 26" (FI) - **SUPERUNION** "V.LE VOLTA, 127" (FI) - **VALDARNO IPERCOOP SPA** SANTA MARIA A CASTAGNOLA 5 LASTRA A SIGNA (FI) - **BELLANTI GAMES** L.GO P.L.DA PALESTRINA 13 SCANDICCI (FI) - **GAME STORE** VIA TURRI 21 SCANDICCI (FI) -**COMPUTER UNION** "V. FRATELLI ROSSELLI, 24/26" CESENA (FO) - **PUNTO GAMES** "PIAZZALE VITTORIA, 13" (FO) - **MICROTECH S.R.L.** COMPUTER "VIA ENRICO DE NICOLA, 175" CASSINO (FR) - **TRONY** VIA SARDORELLA 2/4 BOLZANETO (GE) - **SUPERUNION** "V. MOLTENI, 50/R" (GE) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. BENNET LECCO "VIA FIANDRA, 15" (LC) - **COMPUTER UNION** "V. CARLO CATTANEO, 68" (LC) - **COMPUTER UNION** "P.ZZA MAZZINI, 50/B" (LE) - **OMNIA COMPUTER S.N.C.** "VIA BRACCIO MARTELLO, 26" (LE) - **MULTIMEDIA SRL** "CORSO MATTEOTTI, 48" CECINA (LI) - **COMPUTER UNION** "V. CRISPI, 52" (LI) - **COMPUTER UNION** "C.SO MAZZINI, 76/C" (LO) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. BENNET PIEVE VIALE NAZIONI UNITE PIEVE FISSIRAGA (LO) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. LODI SUD VIA EMILIA KM. 292 SAN MARTINO IN STRADA (LO) - **IL COMPUTER** VIALE COLOMBO 216 LIDO DI CAMAIORE (LU) - **COMPUTER UNION** "V. DE GASPERI, 83" (LU) - **ELECTRONIC MANIA** VIA VITTORIO VENETO 26 (LU) -**GIPSY KING SNC** P.ZA MATTEOTTI ANG.DON MINZONI QUERCETA (LU) - **COMPUTER UNION** "V. AURELIA NORD, 98"VIAREGGIO (LU) - **COMPUTER UNION** "V.LE VITTORIO VENETO, 124" CIVITANOVA MARCHE (MC) - **BEST COMPUTER SRL** VIA ROMA 20/A (MC) - **COMPUTER UNION** "V. COLOMBO, 9" GIARDINI NAXOS (ME) - **COMPUTER UNION** "V. CURTATONE E MONTANARA, 29" (ME) - **PLAYMARKET SRL** GALLERIA SAN CARLO 6 (MI) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. BRUGHERIO "VIALE LOMBARDIA, 264" BRUGHERIO (MI) - **VICSAM SISTEMI** VIA DONZETTI 8 CARATE (MI) - **COMPUTER UNION** SS. 35 DEI GIOVI (ANG.V.C.BATTISTI) CESANO MADERNO (MI) - **RIALTO** CENTRO COMMERCIALE IL GIGANTE VIA DE AMICIS CINISELLO BALSAMO (MI) - **SOFTWARE UNIVERSE** C/O C. COMM. LA FONTANA CINISELLO BALSAMO (MI) - **PERGIOCO SRL** VIA S. PROSPERO 1 CORDUSIO (MI) - **EUROMERCATO GIUSSANO** VIA PREALPI GIUSSANO (MI) - **COMPUTER UNION** "V. G. DI VITTORIO, 17" INZAGO (MI) - **COMPUTER UNION** "P.ZZA REDENTORE, 20" LEGNANO (MI) - **GAME OVER** VIA POLIZIANO 8 (MI) - **LIBRERIA MONDADORI** L.GO CORSIA DEI SERVI (MI) - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** CORSO DI PORTA VITTORIA 51 (MI) - **NEWEL SHOP SRL** "VIA MAC MAHON, 73" (MI) - **ORIANI BATTISTA & C. S.N.C.** "VIALE FULVIO TESTI, 81" (MI) - **PERGIOCO SRL** VIA ANDROVANDI (MI) - **PERGIOCO SRL** VIA BORGOGNA 7 (MI) - **RICORDI** GALLERIA VITTORIO EMANUELE (MI) - **SOFTWARE UNIVERSE** "VIA LORENTEGGIO, 22/24" (MI) - **SUPERUNION** "V. MAESTRI CAMPIONESI, 25" (MI) - **SUPERUNION** "V. MILANO, 42" (MI) - **SUPERUNION** "V. S.GALDINO, 5" (MI) - **EUROPA 2000** C/O EXPERT "VIA CURIEL, 204" ROZZANO (MI) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. FIORDALISO"VIA CURIEL, 25" ROZZANO (MI) - **CARREFOUR** VIA EMILIA KM. 315 SAN GIULIANO MILANESE (MI) - **ATLANTIDE** VIA ROSSINI 43 SEREGNO (MI) - **MEGA MUSIC** VIA LEONARDO DA VINCI 157 TREZZANO S/NAVIGLIO (MI) - **RIALTO** CENTRO COMMERCIALE IL GIGANTE VIA T. VECELLIO VILLASANTA (MI) - **SUPERMEDIA** C/O C. COMM. ITALMARK ASOLA (MN) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. LA FAVORITA "VIALE DELLA FAVORITA, 1" BOCCABUSA (MN) - **LINEA PC SRL** "VIA S. LONGHI, 22" CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - **R.G.B. COMPUTERS** "VIA WALTER GNUTTI, 38" CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - **SUPERMEDIA** "VIA CAVOUR, 57" CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - **GAMBA PIETRO** VIA CISA 86 CERESE DI VIRGILIO (MN) - **COMPUTER UNION** "V. G. ACERBI, 17/A" (MN) - **MEGABYTE 4 S.P.A.** "VIA FRATTINI, 19" (MN) - **FUSECO C/O** C. COMM. IL BOSCO MARMIROLO (MN) - **COMPUTER UNION** "V. VOLTA, 22/C" CARPI (MO) - **IPERCOOP GRANDE EMILIA** "VIA EMILIA OVEST, 1480" CITTANOVA (MO) - **IPER NORDEST** "STRADA MORANE, 500" (MO) - **COMPUTER UNION** CENTRO DIREZIONALE C.D.N. ISOLA E/4 (NA) - **COMPUTER UNION** "P.ZZA FUGA, 8" (NA) - **COMPUTER UNION** "V. B. CAVALLINO, 35" (NA) - **COMPUTER UNION** "V. MEDINA, 67" (NA) - **A.M. QUAGLIA** C/O CITTA' MERCATO POMPEI (NA) - **DIGISOFT** VIA SACRA 15 POMPEI (NA) - **TECNO SHOP BY DATA OFFICE SAS** VIA ROMA 5/7 S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - **TECNO DUE SRL** VITTORIO VENETO 22 TORRE DEL GRECO (NA) - **ABACUS SAS** "VIA SAMMARTINO, 36/38" (PA) -**ABACUS SAS** VIALE DELLE ALPI 50 C/D/E (PA) - **ABACUS SAS** VIALE DELLE MAGNOLIE 19 (PA) - **DATACOMM MANAGEMENT SRL** VIA PIRANDELLO (ANG.VIA GIUSTI (PA) - **MICROMAX OFFICE AUTOMATION** VIA CUSMANO 28 (PA) - **COMPUTER UNION** "V. DANTE ALIGHIERI, 100" (PC) - **COMPUMANIA SRL** VIA C. LEONI 82 (PD) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA MONTE SIROTTOLO 6 (PD) - **SUPERUNION** "V. CRESCINI, 99 (PAR.VIA FACCIOLATI)" (PD) - **COMPUTER UNION** "V.LE VENEZIA, 64" (PN) - **SUPERUNION** "V. MARCONI, 275" (PE) - **GLOBAL GAME SRL** VIA BASTIOLA BASTIA UMBRA (PG) - **WARE SRL** VIA CAIROLI 1 CITTA' DI CASTELLO (PG) - **ETABETA COMPUTER S.N.C.** "VIA BENEDETTO CAIROLI, 1" FOLIGNO (PG) - **GLOBAL GAME SRL** VIA PALERMO 21/B (PG) - **SINTHESYS INFORMATICA S.R.L.** "VIA ADRIATICA, 111" PONTE SAN GIOVANNI (PG) - **COMPUTER UNION**"V. CARDUCCI, 62/F" GHEZZANO (PI) - **COMPUTER UNION** "V. CARLO CATTANEO, 102 " (PI) - **COMPUTER POINT SAS** VIA BERTOSSI 17 (PN) - **COMPUTER UNION** "LARGO COEN, 5 (Z. CROCETTA)" (PR) - **ZANICHELLI GEMMINO** VIA SAFFI 78/B (PR) - **COMPUTER UNION** "V. PONCHIELLI, 2" (PS) - **RD INFORMATICA** VIALE DEI PARTIGIANI 37 (PS) - **IPERCOOP** VIA BISCOLLA 48 MASSA E COZZILE (PT) - **COMPUTER UNION** "V.LE ADUA, 130/L (C.C. APOLLO)" (PT) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. MONTEBELLO "VIA A. MAZZA, 50" MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM.LOMELLINA "VIA LOMELLINA, 59" MORTARA (PV) - VIDEOTEQUE C/O C. COMM. PARONA VIA CASE SPARSE PARONA (PV) - COMPUTER UNION P.ZA SAN BOVO 5 VOGHERA (PV) - ELETTRODATA 6 "VIA AMENDOLA, 6" VOGHERA (PV) - **AD MULTIMEDIA** "VIA PONTE SAN VITO, 35" (PZ) - **COMPUTER UNION** V. MAZZINI 41 (PZ) - **MULTIMEDIA SRL** VIA PRETORIA 256 (PZ) - **D.B.F. ELETTRONICA** "VIA G. DA CARPI, 209" F. DI SERRAVALLE R.S.M. - **COMPUTER UNION** "V. CIMINO, 45" (RC) - **SOUTHWARE SRL** VIA NINO BIXIO 32/A (RC) - **COMPUTER LINE** "VIA KENNEDY, 15/T" (RE) - **SOFTWARE LINE** "VIA SAN ROCCO, 10/C" (RE) - **SUPERUNION** "V. PIZZETTI, 2/H" (RE) - **C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE** DI PETRINI G.CARLO VIALE ROMA, 81/83 CIMAPINO (RM) - **GEDY BUFFETTI** "VIA BENGASI, 20" ANZIO (RM) - **TOY PARK** VIA TORRE CLEMENTINA 38 FIUMICINO (RM) - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA MAMIANI 13 FRASCATI (RM) - **F.LLI AGOSTINELLI** C.SO GRAMSCI 26 GENZANO (RM) -**PERGIOCO SRL** VIA DEGLI SCIPIONI 109 METRO OTTAVIANO (RM) - **BIT SHOP S.A.S.** "P.ZZA MONTELEONE DI SPOLETO, 6/7" (RM) - **BOOK & BYTE COMMUNICATION SRL** V.LE CIVILTA' DEL LAVORO (RM) - **COMPUTER MAGIC** VIA CORAZZIERI 36/38 (RM) - **COMPUTER UNION** V. DUCCIO DI BUONINSEGNA 91(EUR-SERAFICO) (RM) - **COMPUTER UNION** V. G.B. MORGAGNI 30/B (RM) - **E.M.G.** VIA AMICO ASPERTINI 388 (RM) - **ELETTROCAPITAL SRL** VIA TIBURTINA 545/E/F (RM) - **GIOCOFOLLIA SRL** VIA PARMA 5 (RM) - **INFOTECA** VIA A. ASPERTINI 388 (RM) - **LUCIANO ITALO** VIA DEL PIANETA TERRA 85 (RM) - **MICASOFT CARTOTECNICA** DEI MILLE "VIA DEI MILLE, 24" (RM) - **MICROLINK** "VIALE TIRRENO, 227" (RM) - **MONDADORI INFORMATICA** CENTER P.ZZA COLA DI RIENZO 116-118 (RM) - **ODIS S.R.L.** "PIAZZA PONTELUNGO, 31" (RM) - **PULSAR** "VIA MAGNA GRECIA, 71" (RM) - **RADIO MOBILI S.T.I.L.E. SRL** VIA TUSCOLANA 1252 (RM) - **S.E.I. MULTIMEDIA** V.LE G. MARCONI 30 (RM) - **SUPERUNION** "V. BALDO DEGLI UBALDI, 221" (RM) - **SUPERUNION** "V. CASORIA, 20/22" (RM) - **VOBIS** P.ZZA MANCINI 3/A (RM) - **VOBIS MICROCOMPUTER** VIA SAVOIA 12-16 (RM) - **YES PCC COMPUTER HOUSE** "VIA CASILINA, 283" (RM) - **YES PCC COMPUTER HOUSE** "VIA DI DONNA OLIMPIA, 208" (RM) - **YES PCC COMPUTER HOUSE** "VIA GREGORIO VII, 383-385" (RM) - **G.T. TECHNOLOGY** V. DELLE ACACIE 6 (RM) - **X ITALIA S.A.S.** "VIALE CECCARINI, 168" RICCIONE (RN) - **CAPANNA E BELLAVISTA** "VIA BERTOLA, 6" (RN) - **SUPERUNION** "V. MELOZZO DA FORLI', 38" (RN) - COMPUTER UNION "V. ROMA, 120" BATTIPAGLIA (SA) - **EUROTEL** VIAAMENDOLA 61/E EBOLI (SA) - **TRONY** VIA P. NENNI 54 MUGNANONA (SA) - **NEW COMPUTER MARKET SRL** CORSO GARIBALDI 65 (SA) - **SUPERUNION** V. CAIO TREBAZIO TESTA LOCALITA' PASTENA (SA) - **COMPUTER UNION** V.LE SCALA GRECA 177 (SR) - **BIAGINI GIULIO & C. SNC** VIA ACHILLE SCLAVIO 19 (SI) - BROGI RENATO "VIA CAMOLLIA, 20/22" (SI) - VOBIS MAXISTORE "VIA MASSETANA ROMANA, 54" (SI) SUPERUNION "V. DEI MILLE, 16" (SP) - COMPUTER TIME "VIA GARIBALDI, 16" FLORIDIA (SR) - **COMPUTER UNION** V. VARDABASSO S.N. (SS) - **LASER PRO** "VIA PATRIOTTI, 14" ALBENGA (SV) - **COMPUTER UNION** "V. TORINO, 59/61 R" (SV) - **VIDEOETQUE C/O** C. COMM. IL GABBIANO CORSO RICCI (SV) - **COMPUTER UNION** "V. DANTE, 160/162" (TA) - **VOBIS** "VIA BADIA, 15" (TE) - **COMPUTER UNION** "STR.TORINO, 34/36 (C.C. ""LE FORNACI"" 1∞ PIANO) " BEINASCO (TO) - **DIA DISTRIBUZIONE S.P.A.** "VIALE LIGURIA, 1" BUROLO (TO) - **ALEX COMPUTER** C/O C. COMM. LE GRU GRUGLIASCO (TO) - **EUROMERCATO** "VIA CREA, 10" GRUGLIASCO (TO) - **DIA DISTRIBUZIONE S.P.A.** "VIA CACCIATORI, 111" NICHELINO (TO) - **COMPUTER UNION** "V. RIVOLI, 38/A" ORBASSANO (TO) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. BENNET PAVONE "CIRCONVALLAZIONE, 39/1" PAVONE CANAVESE (TO) - **DIA DISTRIBUZIONE S.P.A** VIA GIUSTETTO PINEROLO (TO) - **EUREX** "C.SO INDIPENDENZA, 5" RIVAROLO (TO) - **PERSONAL COMPUTER LAB**" VIA REJNERI, 12/A" RIVAROLO (TO) - **ALEX COMPUTER** "C.SO FRANCIA, 333" (TO) - **DIA DISTRIBUZIONE S.P.A.** "CORSO GROSSETO, 333" (TO) - **DIA DISTRIBUZIONE S.P.A.** "CORSO MONTECUCCO, 108" (TO) - **INTERZONA GAMES SHOP** "VIA GENOVA, 180/B" (TO) - **MIRAFIORI INFORMATICA** C.SO UNIONE SOVIETICA 38 (TO) - **SUPERUNION** "V. OULX, 14/C" (TO) - **SUPERUNION** "V. VALPERGA CALUSO, 18" (TO) - **UK GENERATION SNC** GALLERIA DEL CORSO 19 (TR) - **COMPUTER UNION** "V. DELL'ISTRIA, 76" (TS) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** P.ZZA S. TRENTIN 6 (TS) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA FONDERIA 5/A (TS) - **MURRISOFT SRL** VIA TORREBIANCA 26 (TS) - **IPER CASTELFRANCO VENETO** "VIA DEI CARPANI, 21/A" CASTELFRANCO VENETO (TV) - **COMPUTER UNION** V. DANIELE MANIN 39/H CONEGLIANO (TV) - **FOLLIA** DI MASSIMO FURLAN "VIA COLOMBO, 68/B" CONEGLIANO (TV) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. TIZIANO "VIA POSTUMIA OVEST, 78" SAN BIAGIO CALLALTA (TV) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. FRIULI "VIA NAZIONALE, 127" TAVAGNACCO (UD) - **OFFICE POINT SNC** VIA DELLA VITTORIA 7 TOLMEZZO (UD) - **SUPERUNION** "V.LE TRICESIMO, 206" (UD) - **GAME MASTER** VIA AQUILEIA 15/A (UD) - **MICHIELI S.R.L.** V.LE UNGHERIA 60 (UD) - **MOFERT 5** VIA LEOPARDI 24 (UD) - **GIDITI S.R.L.** "VIA CONTRADA TAGLIABÙ, 4" COCQUIO TREVISAGO (VA) - **CARREFOUR** VIALE MILANO 163 GALLARATE (VA) - **SOFTWARE UNIIVERSE** "VIA LARIO, 37"GALLARATE (VA) - **SUPERUNION** "V. MERINI, 14 (ANG. V.CAIROLI)" (VA) - **COMPUTER UNION** "C.SO COBIANCHI, 62/A " (VB) - **TELEMATICA SYSTEM** "VIA CANNA, 6" (VB) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. BENNET VIA GUIDO ROSSAV (VB) - **DIA DISTRIBUZIONE S.P.A.** "VIA VARIANTE VERCELLI, 13" (VC) - **MEGA - LO - MANIA** "VIA FERRARIS, 92" (VC) - **CARREFOUR** VIA ENRICO MATTEI MARCON (VE) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** C/O C. COMM. VALECENTER MARCON (VE) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.** VIA BISSUOLA 20/A MESTRE (VE) - **MICHIELI S.R.L.** C/O C. COMM. AUCHAN MESTRE (VE) - **SUMAR S.R.L.** "VIA PRATIGUORI, 29" PORTOGRUARO (VE) VIDEOTEQUE C/O C. COMM. CAMPO ROMANO"VIA TRASIMENO, 7/9/11" SCHIO (VI) - **VIDEOTEQUE** C/O C. COMM. PALLADIO S.S. PADANA SUP. (VI) - CASTAGNETTI S.N.C. "VIA STRA', 19" CALDIERO (VR) - **COMPUGAMES** "CORSO CAVOUR, 5/A" (VR) - **COMPUTER UNION** " V. MURO PADRI, 7/A" (VR) - **ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.I** VIA XX SETTEMBRE 48 (VR) - **IPER PRIMO** VIA GARBINI (VT).

RITAGLIA QUESTO TAGLIANDO

e consegnalo a uno dei rivenditori elencati al momento dell'acquisto di MMM. Riceverai in omaggio un Mouse Pad personalizzato

(Fino ad esaurimento scorte)

SCAN! RAM... WINZIP Z-BUFF NET DOS!

RDF
RUMORI DI FONDO

Questo mese sbarcheremo in Normandia, aspetteremo il nostro gioco preferito, andremo con Sid Meier su un isola deserta, e faremo un salto nei tribunali di Ultima Online naturalmente scrivendo tutto all'ultimo momento con la lingua fuori e naturalmente su RDF!

Disegno di Giancarlo Alessandrini

VENTI DI GUERRA

Questo mese inizieremo i nostri Rumori di Fondo in modo insolitamente serio, affrontando un argomento esploso sui *newsgroup* statunitensi l'estate scorsa in occasione dell'uscita nelle sale del film *Saving Private Ryan*, il film di Steven Spielberg sullo sbarco in Normandia (da qualche giorno in programmazione anche qui da noi). Se avete visto il film saprete che esso è una rappresentazione realistica della più grande battaglia del secondo conflitto mondiale e, in quanto tale, un pugno nello stomaco che fa impallidire le più sangunose ricostruzioni della guerra nel Vietnam. La domanda, formulata con intelligenza e delicatezza da un tale FAZZ su *comp.sys.games.strategy* è stata: *"Adesso che avete visto com'è andata, spero che voi teste di (BIP!) la smetterete di farvi le (BIP!) dietro ai vostri wargame del (BIP!) La guerra non è una cosa su cui divertirsi, avete capito (BIP! BIP! BIP!)? VETERANI sono morti MALE perché i vostri grassi (BIP!) ora possano sedere davanti alle vostre (BIP!) di pedine elettroniche."*

Le risposte non si sono fatte attendere (sia su questo sia in altri *thread*), e hanno scatenato un dibattito infuocato, per lunghi tratti politicamente scorretto e, in alcuni momenti, anche imbarazzato. Se escludiamo il dubbio preliminare di un tale "Rick" che i veterani, per definizione, dovrebbero essere i sopravvissuti, e l'osservazione *very unPC* di un anonimo che la guerra può anche essere giusta, soprattutto se la 1ma divisione SS *Liebstandarte Adolf Hitler* la scatenasse contro FAZZ, la prima autentica confessione è venuta da un americano di nome "Tripiz": *"Ho giocato a giochi di simulazione strategica per vent'anni. Ho studiato i principali scontri tattici e strategici di tutte le guerre più importanti. Ho visitato musei e parchi-esposizione di mezzi militari. Ma tutto ciò non mi ha salvato dalla brutalità, dal disorientamento, dalla paura e da tutte le altre emozioni orrende e confuse che questo film è capace di incutere."* E Peter Tong ha fatto eco

Saving Private Ryan **- Vedrete ancora *Steel Panthers* con gli stessi occhi?**

affermando: *"Ho quarant'anni, e gioco ai wargame fin da quando ero bambino, fin dai primi titoli dell'Avalon Hill. Ho anche visto molti film, alcuni mi hanno fatto riflettere, altri mi hanno fatto capire cose di me... Ma nessuno mi aveva mai colpito con la violenza di SPR. Non avevo capito, e me ne vergogno."*

Le opinioni da questo punto in poi sono in ordine rigorosamente sparso.
"Questa è ipocrisia. La violenza è ovunque, allora perché non la aboliamo per decreto? Non sto parlando di Quake *o* Carmageddon*... La violenza è in* Civilization*, è in serie-culto come* Ultima *che vengono citate come gemme di espressione morale dei videogiochi... Mi avete rotto le (BIP!) con le polemiche su* Carmageddon *invocando la libertà di scelta e la responsabilità individuale... Io vengo lapidato se critico* Carmageddon *dove investo PASSANTI E VECCHIETTE e non posso muovere un battaglione di T-34 contro una pedina di fanteria delle SS? Com'è questa storia?"* - John Mallox

"Dopo aver visto il film non giocherò più a un wargame per il resto della mia vita". - Scatman

"Non sono andato a vedere SPR*... Gli ho preferito un buon porno intolato* Saving Clinton's Private*"* - Nai-Chi Lee

"Io credo che occorra fare una distinzione tra 'strategia' e 'violenza'. La strategia, ovvero l'applicazione delle risorse disponibili per ottenere un risultato (in competizione o meno con un avversario) fa parte dell'intima natura dell'uomo, e non è necessariamente legata all'applicazione della violenza. Se così fosse, gli scacchi sarebbero il gioco più violento in assoluto: l'estetizzazione della conquista e della distruzione dell'avversario. La strategia si applica nel lavoro, nella conquista dell'altro sesso, nella vita quotidiana. Io posso essere interessato - e lo sono - agli aspetti 'storici' dell'applicazione della strategia. Sì, mi piace rigiocare sul mio computer l'Operazione Barbarossa, mi emoziono quando le mie pedine sbarcano in Normandia ed esulto quando con gli italiani ottengo più vittorie dell'Afrika Corps. Ciò non toglie che io sto muovendo pedine su una mappa, e che ciò non è il surrogato di nient'altro. Nella mia vita quotidiana condanno la guerra, e spero che né io né nessun altro debba mai trovarvisi coinvolto. E, tra l'altro, è stato proprio Civilization *a insegnarmi quali tragici effetti possa avere una guerra sullo sviluppo di una nazione e sulla sua popolazione."* - Reckall

"Ho molto apprezzato il film, se escludiamo l'inizio e la fine tipicamente hollywoodiani. La realtà brutale della guerra è una cosa che accetto e che desidero che venga mostrata e rappre-

PREMIO "WHEW!" DEL MESE

http://www.oldgamesitalia.net/

Falcon 4.0 - Un ultimo sforzo... E-OH!!

sentata nella sua violenza, le immagini di famiglie felici e luminose no." - Andrew MacPherson

● *"Sarò arrestato per quello che sto per dire, ma io penso che un wargame, o un gioco come* Carmageddon, *abbiano un valore catartico per l'uomo che vive nella realtà moderna. Ai tempi di Attila o Gengis Khan si afferrava una spada, si andava a conquistare un regno, ci si impadroniva delle donne del nemico e si banchettava con i suoi viveri sulle ceneri delle sue fortezze. Oggi, semplicemente, non si può più fare, e alcuni istinti propri dell'uomo in quanto parte dell'ordine naturale devono essere 'rifocalizzati'. Sì, ho detto 'rifocalizzati', non castrati... Essi fanno parte delle scalate corporative, delle conquiste economiche, della sopraffazione psicologica degli altri, della lotta sociale per la conquista del successo e così via. Sono forse forme di violenza più 'umane'? No, sono unicamente forme di violenza 'socialmente accettate' per quella che è la nostra cultura. Ma allora, scusate, ma io preferisco sfogare i miei istinti atti-loidi con* Quake *ed essere una persona migliore con il mio prossimo piuttosto che il contrario".* - Alan Blair

● *"*SPR *ci induce a pensare alla dimensione umana della guerra. Presenta un terribile messaggio visivo a milioni di persone in tutto il mondo... È un film, in mia opinione, sulla realtà della morte.... È un film realistico? Credo di sì. Il film mi ha fatto capire che per anni ho spiegato alla gente quanto realistici sono i giochi di guerra senza sapere nulla della realtà. Alla luce del film, definire un gioco 'realistico' sconfina nel ridicolo".* - Thomas Greenwood, tenente colonnello US Marine Corps

● *"La visione del film mi ha toccato profondamente, mi ha fatto riconsiderare le mie idee sulla relazione tra gioco e vita reale. Ora, non fraintendetemi. Io gioco e vivo scrivendo di giochi. Ma ora la mia percezione di cosa sia una guerra è molto più chiara, e non vedrò più nello stesso modo i giochi che affrontano questo argomento. I giochi per computer non raggiungeranno quel livello di 'realismo' per ancora molti anni... E mi chiedo... Non dovremmo essere grati di ciò?"* - Alan Dunkin, Gamespot.

● *"Bisogna essere pronti, fisicamente e mentalmente, a combattere... Essere pacifisti non serve, prima o poi accadrà, e nei modi e nei campi di battaglia più inaspettati. Tra l'altro, se quei giovani che sbarcarono in Normandia fossero stati pacifisti che posavano le armi per 'protesta', probabilmente a ora starei scrivendo queste righe in tedesco..."* - Bill Powell

● *"Un Imp di* Doom *è FINTO, maledizione!!! Gli uomini del* D-DAY *erano UOMINI, sia i tedeschi che gli alleati. Come si può trarre godimento dalla rappresentazione di una cosa del genere?"* - Mark Colleary

● *"La pedina di* Stalingrad *o di* The Operational Art of War *è FINTA, dannazione, una rappresentazione elettronica che io muovo senza né sudare né sbavare né esaltarmi... O vogliamo parlare dei diritti dell'Imp se fosse reale?"* - Homer Sung

● Con un po' di vergogna devo riferire che la chiusura del lungo *thread* principale è stato questo erudito botta-e-riposta tra Rob Mullen e Rhett Stroh. Rob: *"Esprimerò ora la mia opinione... Penso che la tua opinione sia una cretinata."* Rhett: *"La mia opinione è che sia la TUA opinione sulla mia opinione a essere una cretinata"*, cosa che ha fatto commentare a Talis Pharron *"Uomini... Bambini che giocano alla guerra"*. Sia come sia, la Atomic ha immediatamente cambiato la frase di lancio del suo *Close Combat 3* in *Il* "Saving Private Ryan" *dei wargame per computer!!!*... Ed è sincera opinione del sottoscritto che in quest'ultimo paragrafo vi sia forse più materiale di riflessione che in tutto il resto del *thread*.

PREMIO "A PUGNO DURO" DEL MESE

Ebbene sì, sono Marxista-Lennonista! (Jason "Bear" Levine, su *Gamepen*)

RITARDO PROFESSIONALE

Perché i giochi escono in ritardo? perché un titolo annunciato per il Natale del 1995 ha fortuna se ce la fa per la pasqua del 1999? Perché, PERCHE'? aggiungerebbero Aldo, Giovanni e Giacomo. Chi vi scrive ha sempre pensato di avere le idee chiare su quale fosse la risposta, finché un giorno, dovendo materialmente darla, si è accorto di saperne in realtà quanto voi. A soddisfare questa nostra e vostra curiosità è arrivato Thomas Fhard su *comp.sys.ibm.pc.games.flight-sim:*
Perché per sviluppare l'80% di un gioco occorre l'80% del tempo disponibile (a questo punto si pubblicizza il gioco e si lanciano le preview sulle riviste), dopodiché si completa il restante 20% nel rimanente 80% del tempo.
Ora lo sappiamo! Grazie!

BOX DI WINDOWS 95/98 DEL MESE

SOLI E BEN ACCOMPAGNATI

E, parlando di dubbi da lacerare le notti, che giochi si porterebbero i grandi *Game Designer* su un isola deserta? *Gamecenter* se lo è chiesto, e le risposte in alcuni casi sono state sorprendenti...

Richard Garriott: *Myst, The Incredible Machine, Tetris* (nessun GdR????)
Roberta Williams: *Anvil of Dawn, Monkey Island, Gabriel Knight 3* (ehm...)
Sid Meyer: *Starcraft, Sim City, Freecell*
John Romero: *Daykatana* (ehm, anche qui...), *Age of Empires 2, Super Mario Bros 3*
Peter Molyneux: *Civilization 2, Quake 2 + mission editor, Final Fantasy VII*
David Perry: *Myth, Waverace 64, Gran Turismo*

ULTIME DI CRONACA

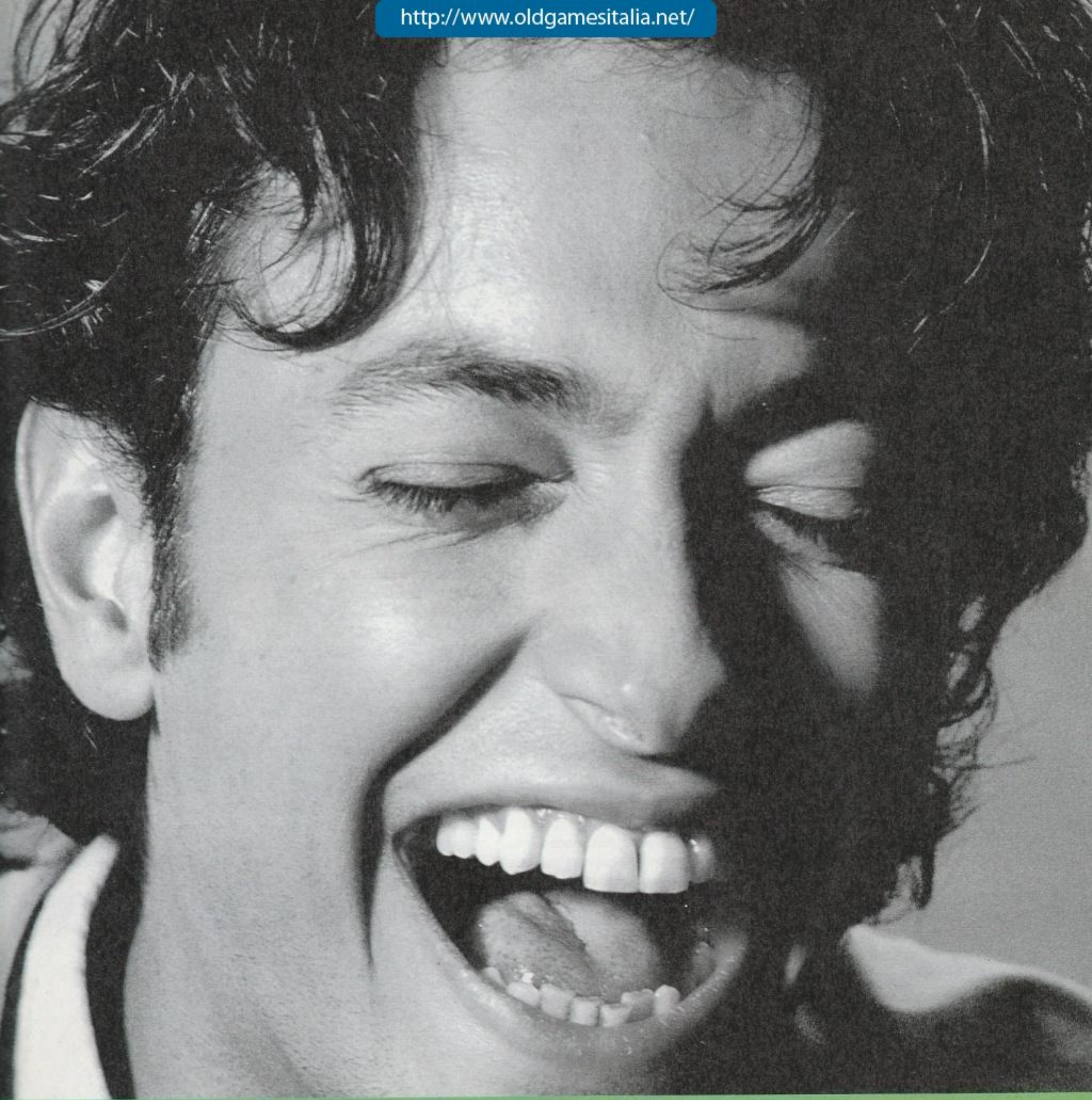
OK, la telenovela sta cominciando a stancare un po' anche noi, ma almeno questa notizia dovevamo darvela. La corte della California, attraverso un complesso linguaggio legale che non abbiamo capito, ha di fatto bloccato a tempo indeterminato la causa intentata da un gruppo di giocatori di *Ultima Online* alla Origin/Electronic Arts. Sempre utilizzando un linguaggio incomprensibile, il loro avvocato, George Schultz, assicura che la lotta va avanti e che la Origin/EA alla fine dovranno sborsare un mucchio di quattrini. E speriamo che sia finita qui!
E anche per questo mese sono le nove di mattina di una lunga notte ed è tutto! Alla prossima!

Saving Vincenzo Beretta
reckall@hotmail.com

Ed è lui! Il mitico Andy Hollis in un ispirato momento durante l'intervista ufficiale su *Jane's F-15*!!

http://www.oldgamesitalia.net/

Per informazioni telefonate allo 02/70.398.398

http://www.oldgamesitalia.net/

Caro Bill,

il tuo Windows 98

è mitico. Da quando l'ho installato sul mio PC, ho battuto tutti i miei amici al nuovo sparatutto. Merito tuo, appena apro il gioco, restano tutti ipnotizzati dagli effetti sonori e dalla velocità pazzesca della grafica.

Giancarlo

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?® *www.microsoft.com/italy/*

http://www.oldgamesitalia.net/

CUORE DI TIGRE

CONFEDERACY HEADQUARTER DATA FILES

COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS

TOP SECRET

COGNOME	Blair
NOME	Christopher
SIGLA	Maverick
ANNO DI NASCITA	2631
STATO	Missing in action
ONORIFICENZE	Miglior pilota della Confederazione dal 2281.

CURRICULUM VITAE

- 2654: Luogotenente in seconda, TCS Tiger's Claw
- 2654: Primo Luogotenente, TCS Tiger's Claw
- 2654: Maggiore, TCS Tiger's Claw
- 2655: Luogotenente Colonnello, Commander Air Group (CAG), TCS Tiger's Claw
- 2656: Degradato a Capitano, Caernervon Station
- 2665: Capitano, TCS Concordia
- 2667: Reintegrato a Colonnello, TCS Concordia
- 2669: Colonnello, Commander Air Group, TCS Victory
- 2669-2673: Ritirato, Confederation Space Reserves, Nephele III
- 2673: Richiamato, Reintegrato a Colonnello, TCS Lexington
- 2673: Colonnello, Commander Air Group, BWS Intrepid
- 2673: Colonnello, in veste di Capitano sulla BWS Intrepid
- 2681: Commodoro, Responsabile R&S della Confederazione Terrestre per il progetto Midway CVX-01.
- 2681: Missing In Action, nei pressi di Dula VII

Ogni videogioco ha il suo eroe, ogni eroe ha la sua storia. E se dovessimo immaginare un personaggio nell'atto di abbandonare il video per entrare nel mondo reale, quello sarebbe probabilmente il colonnello Christopher Blair, il protagonista della saga di *Wing Commander*. Blair è probabilmente morto, ma i battiti del "cuore della tigre" sono destinati a risuonare a lungo nella memoria dei videogiocatori.

Se Roberta Williams fosse stata un uomo si sarebbe chiamato Chris Roberts. L'ex guru della Origin, infatti, ancor prima che uno dei migliori game designer di questo decennio, condivide con la fondatrice della Sierra il titolo di "più grande sognatore che si ricordi nel mondo dei videogiochi". Chris Roberts è un cantastorie, un uomo che ama costruire racconti e trasferire emozioni, uno sceneggiatore nato. E non è un caso che proprio a lui si debba il primo "film interattivo" della storia, al di là del fatto che si ritenga questo genere degno o meno di appartenere alla grande famiglia del gioco elettronico.

Wing Commander tuttavia, a ben vedere, non è stato strutturato secondo un taglio propriamente cinematografico. L'occhio allenato alle differenti modalità dell'intrattenimento televisivo non può non riconoscere come questo prodotto costituisca l'unica vera e propria soap-opera che abbia mai debuttato sotto forma di videogioco. Quando Chris Roberts decise di dare il via alla saga, quasi dieci anni fa, aveva ben chiaro in mente un progetto di lungo respiro, che poco aveva a che fare con un semplice arcade di ambientazione fantascientifica. Al tradizionale schema dello "sparatutto spaziale"

http://www.oldgamesitalia.net/

intendeva sostituire un'esperienza che, oltre a mettere alla prova la prontezza di riflessi del giocatore, andasse a toccare anche le corde dell'emotività e del sentimento. Roberts ritenne che il modo più efficace per ottenere questo risultato, fosse quello di rendere il giocatore parte integrante di un gruppo, legando le sue azioni e lo sviluppo delle vicende a una sceneggiatura "superiore" e, pertanto, in larga parte sconosciuta e imprevedibile. Lo stesso titolo imposto alla saga, tradisce, volutamente, le intenzioni del designer: ossia rendere il protagonista responsabile dei destini di altri *wingman*, altri compagni, tanto sotto un profilo pratico (e pertanto funzionale allo schema di gioco) quanto in un'ottica squisitamente "umana".

UN AUTORE IN CERCA DI PERSONAGGI

L'elemento chiave di *Wing Commander*, aspetti tecnici a parte, sta proprio nella caratterizzazione dei personaggi e nell'abile intreccio dei loro destini. La solidità dei personaggi è stata poi accentuata fornendo a tutti loro un solido *background*. La saga di *WC* si basa, infatti, su un impianto storico, geografico e cronologico che potrebbe far invidia ai meticolosi biografi di gran parte della letteratura fantasy - primo fra tutti Tolkien - capaci di riempire tomi di dimensioni bibliche con le descrizioni di alberi genealogici, quadri storici, antefatti, prodromi e quant'altro. La storia della Confederazione si estende per centinaia di anni prima della comparsa del prode Blair. Genitori e progenitori dei personaggi che ritroviamo in *Wing Commander* rivivono nei racconti di guerra che i loro eredi si scambiano nelle sale di ricreazione delle astronavi madri. Racconti che assumono toni leggendari, e che contribuiscono a conferire un "sapore di epopea" a quelli che potrebbero altrimenti apparire come una semplice accozzaglia di sessioni di combattimento.

È davvero sorprendente constatare l'accuratezza con la quale Roberts è riuscito a incastonare i trent'anni di guerra narrati nella saga ludica con le complesse vicende della Confederazione. Seguendo la sceneggiatura dei singoli episodi, è possibile ricostruire le vicende di ciascun personaggio principale, senza incontrare la benché minima sbavatura cronologica: età anagrafiche, vicende personali, battaglie, decessi, promozioni combaciano come i meccanismi di un sofisticato ingranaggio.

D'altronde, da una space-opera vera e propria è giusto attendersi questo e altro. In più di un'occasione Roberts ha infatti affermato di essersi ispirato tanto alla celeberrima (e antica) serie televisiva di "Galactica" quanto alla ben più nota trilogia di "Guerre Stellari". Dalla prima ha attinto modelli di astronavi, le "piccole ambientazioni" e il rapporto di fraternità tra compagni d'armi. Dalla seconda ha preso a prestito il disegno colossale, la "guerra tra imperi", il senso del conflitto planetario e la struttura episodica.

La sceneggiatura della trama di *WC*, presa nel suo insieme, costi-

UN COLONNELLO DI CELLULOIDE

Non sarà Mark Hamill a dare il volto a Christopher Blair nell'imminente "Wing Commander", il film al quale sta lavorando senza posa Chris Roberts e che dovrebbe apparire sul grande schermo nella primavera del prossimo anno. Un simile onore sarà invece riservato al ventiduenne Freddie Prinze Jr., che qualcuno potrebbe aver già visto nel ruolo di un certo Roy nel mediocre thriller "So cosa hai fatto l'estate scorsa". Il motivo ufficiale di questa scelta è legato al fatto che Mark Hamill è attulamente troppo vecchio per poter interpretare il ruolo di un Blair ancora nel fiore degli anni. Tuttavia le malelingue sostengono che il casting sia legato al tentativo di rispettare il "modesto" budget del film: solo 27 milioni di dollari. La trama del film non è ancora stata resa nota, ma pare certo che ruoterà intorno alle vicende del primo titolo della saga ludica e, quindi, all'avvio della lunga lotta che contrappone la Confederazione terrestre ai Kilrathi: in particolare il film descriverà i tentativi delle forze confederate di distruggere un'immensa corazzata Kilrathi in grado (e in procinto) di annientare un intero sistema solare. Anche la sceneggiatura del film vede la magica mano di Chris Roberts, che nel compito si è però fatto aiutare da Kevin Droney e Mike Finch. Per la cronaca, Droney ha lavorato anche alla sceneggiatura di "Mortal Kombat" (1995) e ha scritto il soggetto di numerosi episodi della serie televisiva "Highlander" (1992). "Wing Commander" avrebbe dovuto essere distribuito in USA e Canada a partire dal 6 novembre di quest'anno, ma nel mese di luglio la data d'uscita è stata spostata a un non meglio precisato "primo trimestre del 1999".

http://www.oldgamesitalia.net/

LA LINGUA COME IL LASER

Christopher ha numerose straordinarie qualità, tra le quali spicca la sua capacità di pronunciare frasi destinate a rimanere impresse nella mente del giocatore. Qui di seguito vi proponiamo una brevissima compilation delle sue massime perle di saggezza...

• *Descrivendo la TCS Victory, una vecchissima nave da combattimento che cade ormai a pezzi...*

Tolwyin: "La TCS Victory è un'eccellente nave, che ha una lunga storia nella Confederazione".
Blair: "Molto lunga, signore!"

• *Parole amare rivolte all'amico Paladin. In un recente sondaggio su Internet, questa frase è stata scelta dai fan della serie come la "più rappresentativa mai pronunciata dal colonnello Blair", e degna di apparire come epitaffio dell'eroe scomparso.*

Blair: "Pace. Abbiamo mai conosciuto qualcosa di simile, Paladin?"

• *Un tagliente scambio di battute con Maniac. Blair è appena stato promosso a Colonnello, un grado superiore a quello di Maniac che è semplicemente Maggiore. Inutile sottolineare che Maniac sprizza invidia da tutti i pori:*

Maniac: "Scommetto che stai sveglio tutta la notte a lucidarteli [i gradi; ndr] !"
Blair: "No. A dir la verità ho dei Maggiori che lo fanno per me".
Maniac: "La differenza tra i nostri gradi è una pura formalità. Sappiamo tutti e due benissimo chi è il migliore nel cockpit!"
Blair: "Certo, lo sappiamo benissimo..."

Wing Commander I
Wing Commander II
Wing Commander IV
Wing Commander III
Wing Commander V

tuisce la più complessa mai vista in questo settore: comprende sì tutti gli archetipi della tragedia classica - "l'eroe", "l'antieroe", "il traditore", "il martire" e via dicendo - ma li fa evolvere di episodio in episodio, in un susseguirsi di colpi scena che riescono persino a cogliere in contropiede il giocatore. E senza neppure che si riveli necessario ricorrere al *deus ex machina*, un'abiezione narrativa alla quale ci hanno invece abituato intere generazioni di producer improvvisatisi sceneggiatori nel mondo del digitale.

Lo spessore dei personaggi dell'epopea di *Wing Commander*, e la loro dimensione umana ed etica, non solo rende impossibile separare nettamente i "buoni" dai "cattivi", ma stimola la partecipazione empatica del giocatore alle vicende e carica le missioni interattive di violenta tensione emotiva. La morte di Angel, i tradimenti di Jazz e di Hobbes, le crudeltà dei Kilrathi, le ingiuste punizioni riservate allo stesso Blair, lungi dal risultare sterili contrassegni del dipanarsi della trama, suscitano sentimenti ora di riscatto ora di vendetta, pronti per essere sottoposti al rito catartico dei furiosi combattimenti arcade che, inevitabilmente, ne seguono.

BLAIR, EROE PER CASO?

Ma come si inserisce il personaggio del colonnello Blair in tutto ciò? Chris Roberts ne ha semplicemente fatto la pietra di volta che sorregge l'intero impianto narrativo. Sin dai due primi episodi è attorno a lui che ruotano tutte le vicende dell'opera. Blair è il prototipo dell'antieroe. A dispetto del diploma conseguito presso la Space Naval Academy con il massimo dei voti e un inizio di carriera fulminante sulla Tiger's Claw, il mitico colonnello presenta tutte le insicurezze e le debolezze tipiche di qualunque essere umano. Ha paura, ma riesce a utilizzarla a suo vantaggio. Odia la guerra ma ne ha rispetto. È combattuto tra lealtà e desiderio di vendetta. Indulge al razzismo ma si riscatta qualche istante dopo. Conosce la propria integrità, ma non esita a sottoporsi al giudizio altrui. Il carattere del colonnello è frutto di un abile miscela di saggezza e istinto. Ed è proprio questo cocktail che gli consente di fungere ora da elemento equilibratore degli eccessi militareschi altrui, ora da elemento propulsore di ogni combattimento all'ultimo sangue. Blair è versatile come una mano: ora aperta, pronta per una pacca sulla spalla dei più deboli, ora chiusa, per colpire senza nessuna pietà sbruffoni e nemici.

Nessuna sorpresa dunque nel vederlo mentre deride le spacconerie di Maniac o Flash, stigmatizza le inutili violenze della guerra e, di punto in bianco, si getta nella mischia per vendicare l'amico di turno, appena perito sotto gli infami artigli dei Kilrathi.
Roberts voleva creare un personaggio sfaccettato, sì, ma anche "adeguatamente stereotipato". Quel tanto che si fosse rivelato necessario per favorire l'immedesimazione del giocatore nelle tra-

versie e nelle rocambolesche avventure di questo "eroe per caso": come ogni soggettista ben sa, i personaggi a tutto tondo non rendono un buon servigio alla letteratura di genere. Gli stereotipi, spesso ingiustamente bistrattati, sono un elemento irrinunciabile della narrazione: difficilmente un personaggio privo di una spiccata e palese personalità riuscirà ad accattivarsi le simpatie (o le antipatie) del fruitore dell'opera. Christopher Blair doveva apparire un eroe, ma nello stesso tempo un personaggio reale, capace tanto di imprese leggendarie, quanto di ritirarsi in una fattoria agricola su Nephele III senza battere ciglio. Il Blair di Roberts non è invulnerabile, e non solo finirà per "spezzarsi" - e di questo sono capaci tutti - ma dovrà persino "piegarsi" più di una volta: un destino alquanto inconsueto se paragonato alla consueta "intoccabilità" degli eroi del genere sci-fi. Secondo un modo di dire molto in voga negli studi Origin intorno al 1989 (e imputato al solito Chris), Christopher Blair doveva incarnare tutti e tre i protagonisti della saga di Guerre Stellari. Doveva possedere l'ingenuità di Luke Skywalker, l'ironia di Ian Solo, e il "caratterino" della Principessa Leila Organa: un cocktail esplosivo che, oggi, possiamo dire riuscito alla perfezione. Tutto ciò sin prima dell'avvento del CD-ROM e di suo fratello il Full Motion Video...

Sono davvero poche le software house "FMV-dipendenti" che hanno saputo rendere gli spezzoni filmati - o anche semplicemente quelli in grafica di sintesi - effettivamente funzionali all'esperienza ludica. E ancora meno sono state quelle che si sono dimostrate in grado di sfruttare adeguatamente le star - hollywodiane o meno - chiamate a impersonare i ruoli chiave delle vicende narrate: l'esilarante Thomas "Maniac" Wilson di *WC3* vale più di un trittico sprecato del calibro di Christopher Walken (*Ripper*), Dennis Hopper (*Black Dahlia*) e Gillian Anderson (*X-Files*).
L'amore tra Chris Roberts e Mark Hamill è stato invece - professionalmente parlando, sia chiaro - un colpo di fulmine. Il volto di

I protagonisti della serie televisiva Galactica.

CHRIS ROBERTS: UNA VITA PER IL CINEMA...

Già quindici anni fa, Roberts erano uno dei più famosi progettisti di videogiochi che il Regno Unito potesse vantare, e nel 1987 poteva già fregiarsi di ben tre hit piazzati sul mercato anglosassone: *Match Day, Wiz Adore* e *Stryker's Run*. Il salto di qualità giunge però soltanto nel 1988, con il passaggio alla Origin, all'epoca la più ambiziosa e innovativa software house presente sulla scena videoludica. Roberts diverrà presto vice presidente della divisione New Technology e produttore esecutivo della Electronic Arts, la società madre della stessa Origin. Il primo progetto al quale lavorò nel suo nuovo ufficio fu l'indimenticabile *Time of Lore*, che si aggiudicò il primo posto nella classifica dei best seller edita dalla Ingram. Nel 1990 è la volta di *Bad Blood*, un gioco di ruolo ad ambientazione post-nucleare (una sorta di *Fallout* "prima maniera") che non riscosse però quel successo che molti, oggi, dicono avrebbe invece meritato.
Ma è con *Wing Commander* che Chris Roberts superò sé stesso, gettando le fondamenta di un nuovo genere e fissando nuovi standard tecnologici per i giochi destinati alla piattaforma PC. La grafica strabiliante e, soprattutto, la struttura narrativa di tipo cinematografico - che diverrà ben presto il marchio di fabbrica di Chris - colse di sorpresa l'intera comunità dei giocatori, gettando nello sconforto la concorrenza che vide i propri prodotti "sci-fi" istantaneamente relegati in un passato preistorico. *WC* balzò immediatamente in cima alle classifiche di vendita dell'intero pianeta, dove tutt'oggi spartisce l'Olimpo con blockbuster del calibro di *Myst* e *Doom*. Nonostante questa spaventosa performance, Chris Roberts riuscì a migliorarsi ancora nel 1993. In quell'anno la sua mente geniale partorì *Strike Commander* un simulatore di combattimento aereo che sfruttava la nuova tecnologia tridimensionale Origin denominata 3D Realspace, ma che, ancora una volta, seppe distinguersi tra mille simulatori di volo grazie alla sua sceneggiatura e alla sua trama appassionante: due elementi assolutamente sconosciuti al genere. E così, nonostante all'epoca non esistesse una macchina in grado di farlo girare ad un frame rate decente (i processori "high end" erano i DX50 e DX2-66), *SC* vendette oltre 500.000 copie, fregiandosi del titolo di "gioco più venduto tra tutti quelli commercializzati dalla Electronic Art". Primati così ambiti, si sa, sono destinati a passare di mano piuttosto in fretta. E infatti *Wing Commander 3* - il capolavoro assoluto con il quale, nel 1994, Chris Roberts porta a compimento la sua idea di "interactive movie"- batte ogni record di vendita precedentemente stabilito alla EA, totalizzando ricavi complessivi per circa 30 milioni di dollari. La saga di *Wing Commander* toccò in quell'occasione il suo apice narrativo: l'abile integrazione di spezzoni filmati di altissima qualità con un motore grafico che adottava finalmente l'alta risoluzione fece gridare al miracolo. E la scena della morte di Angel ad opera degli artigli del Principe Thrakhath si impresse in modo indelebile nel cuore dei video-giocatori di mezzo mondo...
Ma è a *Wing Commander IV* che corrisponde il massimo sforzo economico della Origin e la sceneggiatura più complessa di Roberts. Questi pretese una gran quantità di comparse, l'adozione di vere scenografie allestite presso i Pinewood Studios di Hollywood, e sfoderò il primo plot che non vedeva più il popolo guerriero dei Kilrathi nelle vesti di irriducibile antagonista della Confederazione terrestre: ne derivarono circa cinque ore di Full Motion Video.
Poi l'addio. Dopo otto anni di servizio, Chris nel 1996 decide di rinunciare ai gradi e scendere definitivamente dall'astronave della Electronic Arts. Mentre la saga di *WC*, orfana del proprio genitore naturale troverà comunque un padre adottivo, il transfugo Roberts, secondo una prassi oramai molto comune nel settore, deciderà di fondare una propria software house, la Digital Anvil.
La Origin deve moltissimo a Chris Roberts.
Almeno (se non di più) quanto deve a Richard Garriot. Negli ultimi cinque anni il 60% dei ricavi della società è sostanzialmente derivato da prodotti legati alla saga di *Wing Commander*. Tra il giorno in cui il comandante Christopher Blair mise piede sulla Tiger's Claw e quello della sua presunta morte in una base stellare nei pressi di Dula VII, *WC* ha fruttato alla Origin 110 milioni di dollari netti...
Dirigere le scene filmate di *Wing Commander 3* e *4* deve aver comunque stimolato le velleità registiche di Chris oltre ogni dire, dal momento che, senza possedere altre significative esperienze in questo ruolo, da un paio d'anni si è gettato anima e corpo nella direzione (e nella sceneggiatura) di, guarda caso, "Wing Commander", il film ispirato alla saga omonima, oggi in fase di post-produzione e atteso per il primo trimestre del 1999. Vedremo se Chris Roberts riuscirà a far lievitare le vendite di pop-corn così come, a suo tempo, fece impennare quelle dei joystick...

http://www.oldgamesitalia.net/

Hamill, apparentemente invecchiato in botti di rovere dai tempi di Guerre Stellari, si è rivelato, sin dalla sua prima apparizione, la pietra di volta della complessa architettura di *Wing Commander*. Chiamato a impersonare l'eroe "con macchia e con paura", Hamill appare ancora più convincente di quanto non lo sia stato nell'immortale trilogia fantascientifica che lo consacrò agli altari della "cinematografia senza tempo". In quel contesto appariva come un personaggio fiabesco, in quello ludico ha le sembianze di "uno di noi" (beh, quasi). Blair-Hamill nasce, cresce, s'innamora, cade nella polvere per colpe altrui, si innamora di nuovo, risorge e infine si sacrifica. E tra un impegno e l'altro trova persino il tempo di salvare il mondo almeno tre volte.

NON SI UCCIDONO COSÌ NEANCHE I CAVALLI

Purtroppo Chris Roberts, nel dare i natali a Christopher Blair, è stato sì lungimirante, ma non tanto quanto molto giocatori avrebbero voluto. L'idea iniziale era quella di realizzare una "trilogia", secondo una scansione cara tanto al mondo dei videogiochi quanto a quello della letteratura di fantascienza. Ciò ha fatto sì che Blair venisse "invecchiato" anzi tempo, presentandosi già stagionato alla chiamata contro i Border Worlds (*Wing Commander 4*) e decisamente attempato nel momento del verificarsi della oscura "profezia" dei Kilrathi (*Wing Commander Propehcy*). Forse proprio la veneranda età del commodoro Blair - ma voci di corridoio parlano anche di spropositati *cachet* - ha giocato un ruolo decisivo nella sua soppressione. Sta di fatto che la rapida comparsata di Blair nell'ultimo capi-

CHRISTOPHER BLAIR, TRENT'ANNI DI GUERRA...

Wing Commander

Il 2° Luogotenente Christopher Blair, viene imbarcato per la prima volta a bordo della TCS Tiger's Claw nel 2654. Dieci anni prima, la Confederazione Terrestre, dopo aver subito numerosi atti di pirateria, aveva dichiarato guerra all'Impero di Kilrath. Il primo compito affidato alla Tiger's Claw e ai suoi piloti - agli ordini del comandante Tolwyn - è quello di pattugliare il settore Vega. Il luogotenente Blair alla testa di una folta squadriglia distruggerà la base spaziale Kilrathi del sistema Venice, liberando l'intero settore Vega.

Wing Commander Secret Mission I

Alla Tiger's Claw viene affidato il compito di investigare sull'improvvisa interruzione delle comunicazioni provenienti dalla colonia di Goddard, nel settore Deneb. Si scoprirà che i Kilrathi hanno annientato l'intera colonia utilizzando una devastante super-arma. Blair e i suoi compagni si impegneranno allora in una caccia senza quartiere per distruggere la Sivar, la nuova astronave Kilrathi.

Wing Commander Secret Mission II

I Kilrathi dichiarano una "guerra santa". Un'immensa flotta proveniente dal pianeta Kilrah si dirige verso un lontanissimo e isolato sistema solare, dove vive la pacifica e primitiva razza dei Firekkans, esseri dalle sembianze di uccelli. Il comandante Blair, servendosi dell'astronave abbandonata da un disertore Kilrathi, intraprenderà una serie di missioni sotto copertura, fino a svelare i veri motivi della misteriosa "guerra santa".

Wing Commander 2 Vengeance Of The Kilrathi

Wing Commander 2 copre il periodo più drammatico per la Confederazione Terrestre. È il 2656. Mentre la Tiger's Claw è impegnata nell'attacco contro K'tithrak Mang, il quartier generale delle forze Kilrathi, qualcosa va storto. Blair incappa in una squadriglia di astronavi nemiche dotate di sistemi di invisibilità e, nel tentativo di intercettarle, ritarda il proprio rientro alla Tiger's Claw. L'incrociatore terrestre viene attaccato dai caccia invisibili ed è distrutto. Quando Blair atterra sulla TCS Austin, scopre di essere stato l'unico tra tutti i piloti della Confederazione ad avvistare il nuovo tipo di astronave dei Kilrathi: nessuno gli crede, e la scatola nera della suo caccia risulta misteriosamente scomparsa. Blair viene accusato di tradimento, degradato e assegnato a una sperduta stazione di ricerca. Passano dieci anni.
Strani accadimenti hanno luogo a bordo della Concordia. Prima una bomba esplode sul ponte proprio durante un attacco dei Kilrathi, poi un addetto alle comunicazione viene assassinato, proprio poco prima che una mano misteriosa invii un messaggio ai Kilrathi. A bordo c'è un traditore, Jazz, e sarà proprio Blair - chiamato in aiuto del Concordia - a scoprirlo e a catturarlo, riguadagnando così gradi e reputazione. Sarà ancora Blair a condurre un nuovo attacco alla base di K'tithrak Mang che, questa volta, verrà annientata definitivamente.

Wing Commander 2 Special Operations I

Questa volta Blair, riassegnato alla divisione Operazioni Speciali, deve ricondurre alla ragione un gruppo di ammutinati della Confederazione con base su Rigel. Gli ammutinati si dividono in due fazioni: da una parte coloro che intendono continuare sulla strada della pirateria, dall'altra coloro che vorrebbero rientrare tra i ranghi. Il colonnello Blair sconfigge i primi e aiuta i secondi. Quindi si dedica alla missione speciale assegnatagli dalla divisione Spec Ops: cattura il principe Thrakhtah e salva il pianeta Ghorah Khar. Ma il principe riuscirà a sfuggirgli...

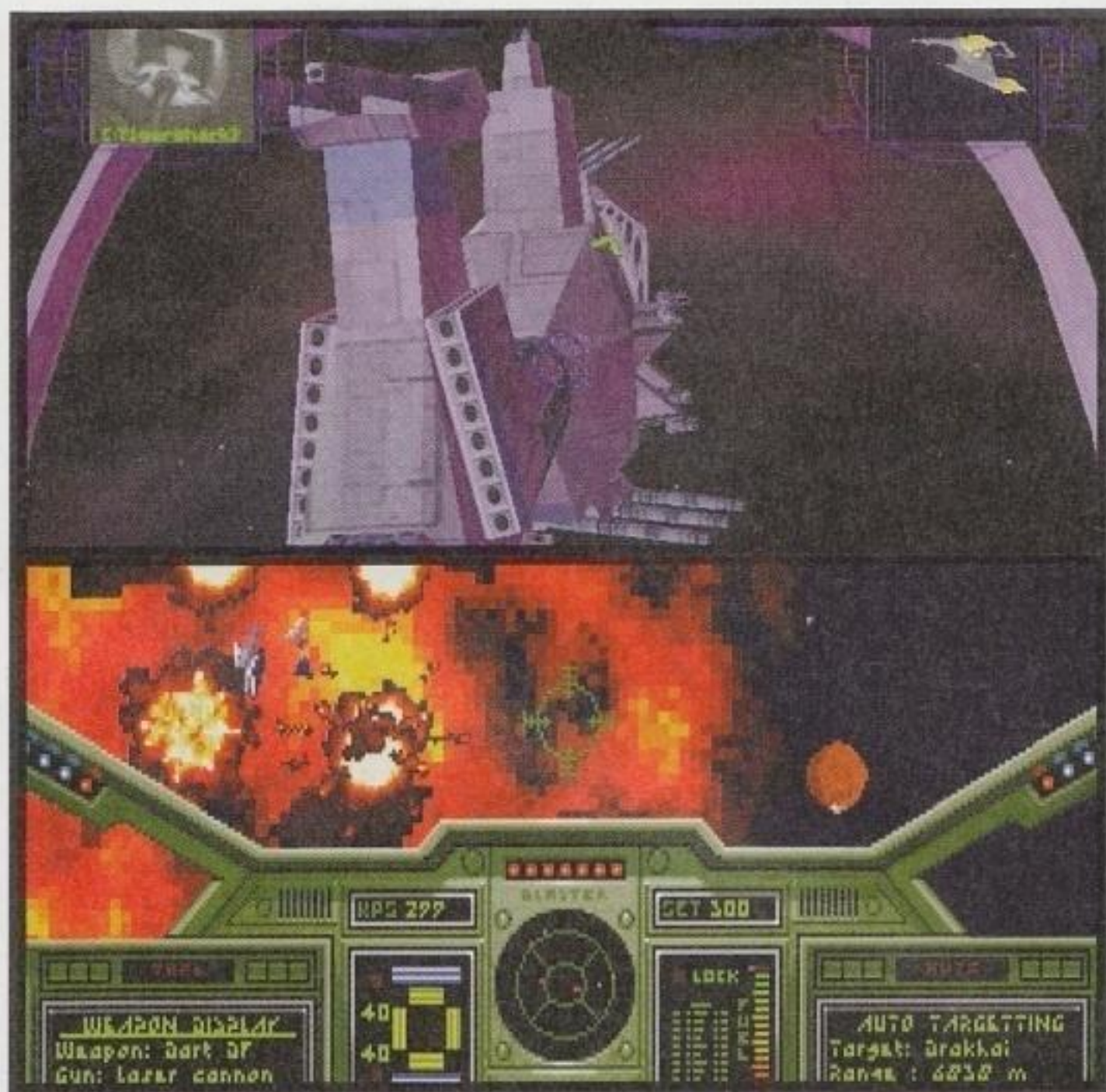
Wing Commander 2 Special Operations II

Jazz viene condannato per tradimento, ma riesce a fuggire grazie all'aiuto di un ammutinato affiliato alla setta dei Mandarini, un gruppuscolo collaborazionista dei Kilrathi. Intanto Blair reincontra Maniac ora capo collaudatore della nuovo caccia della Confederazione, il Morningstar. Blair riuscì a seguire Jazz sino ad Ayer's Rock, la base segreta della Società dei Mandarini, aprendo la strada ad una forza d'attacco d'elite della confederazione, dotata dei nuovi cacciabombardieri MorningStar con i quali trasformò il nido dei collaborazionisti in una sorta di immenso cratere. In quanto a Jazz, beh, ritenne una buona idea sfidare Christopher in un duello uno-contro-uno, ma non poté mai raccontarlo a nessuno...

tolo della serie è la prova scientifica del fatto che non si può fare un Bloody Mary utilizzando esclusivamente il succo di pomodoro. E neppure aggiungendovi una sola, misera goccia di gin.

Non è infatti casuale che l'ultima puntata della serie di *Wing Commander*, nata dopo la defezione di Chris Roberts, mostri evidenti segni di sfilacciamento della sceneggiatura. Senza una figura forte intorno alla quale far orbitare gli eventi, gli intrecci finiscono per sfaldarsi senza che venga messa altra carne al fuoco.

Se è vero che, sotto il profilo tecnico, *Wing Commander Prophecy* raggiunge l'eccellenza, è anche facile rendersi conto che i tempi morti narrativi si allungano a dismisura, le medesime sequenze (il briefing per esempio) si ripetono *ad abundantiam*, caratteri si slavano (chi è Casey in confronto a Blair?). Senza contare che il mitico colonnello viene eliminato con un evidente forzatura che sa tanto di Alien e poco di *Wing Commander*. Una tecnica che ricorda, troppo, quella con cui vengono eliminati i personaggi scomodi nelle *telenovelas* di quart'ordine. I riflettori, tutti puntati sul personaggio di Frost e sulla sua evoluzione nel contesto di una guerra poco ispirata, lasciano in ombra i personaggi secondari e relegano uno svuotato Mark Hamill al triste ruolo di *trait d'union* con i capitoli precedenti della serie ideata da Roberts. Ammesso che la serie abbia un futuro - e dove scorre denaro, il futuro è assicurato - c'è da temere che senza i due Chris - Blair e Roberts - la Confederazione non sarà più la stessa. Ciò che è certo è che qualunque cosa batta nel petto di Casey, quella non è il cuore della tigre.

Andrea Maselli

Wing Commander 3 Heart Of The Tiger

Wing Commander 3 rappresenta la definitiva risoluzione dei rapporti di vicinato tra terrestri e Kilrathi, e costituisce, probabilmente, il miglior capitolo dell'intera saga in quanto a caratterizzazione dei personaggi e coinvolgimento emotivo. La TCS Concordia è stata distrutta e l'ammiraglio Adrian Tolwyn assegna un Blair estremamente deluso alla vecchia TCS Victory, un rudere volante. Qui farà la conoscenza con il saggio capitano William Eisen (che riapparirà anche in *WC4*) e con un vasto assortimento di varia umanità, tra cui Flash, l'arrogante collaudatore del nuovo cacciabombardiere Excalibur, vanto della flotta della Confederazione. Le vicende ruotano intorno al piano di Tolwyn che vorrebbe distruggere il pianeta Kilrah con l'ausilio del supercannone "Behemoth": ma il solito traditore rompe le uova nel paniere dell'ammiraglio, e permette ai Kilrathi di distruggere il cannone prima che possa compiere il suo dovere. Ma Paladin ha un asso nella manica: la bomba Temblor. Toccherà a Blair, come sempre, raggiungere il pianeta dei Kilrathi grazie a un dispositivo di invisibilità, e disintegrarlo una volta per tutte.

Wing Commander 4 The Price Of Freedom

La guerra con i Kilrathi è finita. Il colonnello Blair si ritira a vita privata, ma la pausa ristoratrice dura ben poco. Maniac infatti lo raggiunge su Nephele III per informarlo che è stato richiamato in servizio attivo a bordo della TCS Lexington. La nuova minaccia pare essere costituita dagli attacchi terroristici dei Border Worlds alle navi civili appartenenti alla Confederazione. In realtà le cose sono ben più complesse e torbide. Eisen, che si trova a bordo della Lexington viene rilevato dal comando, proprio prima che decida di defezionare, insieme a Maniac e Vagabond, dalla parte del Border Worlds. Blair li seguirà nella drammatica decisione di lì a poco. Di missione in missione, sulla BWS Intrepid, base operativa dei "disertori", Blair scoprirà che dietro agli attacchi terroristici imputati ai Border Worlds ci sono in realtà le squadre Black Lance agli ordini dello stesso ammiraglio Towyn. In un drammatico processo tenuto proprio dal suo amico Paladin, il colonnello Blair dimostrerà la propria innocenza e il tradimento dell'ammiraglio. Questi si toglierà la vita nel silenzio della sua cella.

Wing Commander Prophecy

Wing Commander Prophecy presenta numerosi elementi di rottura rispetto ai precedenti capitoli della saga, tanto sotto il profilo tecnico che sotto quello del plot. Fa la sua comparsa l'accelerazione tridimensionale che si traduce in una grafica ricca e fluida, neppure paragonabile a quella vista in *WC4*. I riflettori questa volta sono puntati su una recluta, Lance R. Casey (figlio del mitico Michael "Iceman" Casey), che ruba la scena a Blair divenuto Commodoro e assegnato alla divisione Ricerca e Sviluppo della Confederazione. Un incarico "meno eroico" che al nostro adrenalinico ex-pilota pare andare un po' stretto, anche se tutta la sua esperienza gli permette di progettare la TCS Midway, la punta di diamante della flotta della Confederazione. La nuova minaccia questa volta non sia abbatte solo sui confederati ma anche sui Kilrathi: in una loro antica profezia si anticipava la distruzione dell'intero Universo. Ed è proprio a questo fine che lavora la mostruosa razza insettoide dei Nephilem (fortemente ispirata all'immaginario di Alien).

La trama è comunque un tantino insipida, e anche l'incomprensibile morte del commodoro Christopher Blair appare una forzatura troppo stereotipata. Inutile dire che Casey fermerà l'invasione aliena, distruggendo il portale attraverso il quale avrebbe dovuto propagarsi lo "sciame" dei mostruosi insetti.

Wing Commander Armada

Il primo degli spin-off ispirati al mondo di Wing Commander. Il giocatore riveste il ruolo di un alto ufficiale (terrestre o kilrathi) che si deve occupare della raccolta delle materie prime, della costruzione di una flotta e dell'esplorazione dell'universo, in vista della distruzione dell'astronave madre del nemico. Alternativamente è possibile godersi *WCA* a mo' di shoot'em-up in modalità "gauntlet". Degno di nota anche il multiplayer che prevede anche il "testa a testa" in split-screen.

Wing Commander Academy

Ancora uno spin-off. Si tratta di una sorta di simulatore di tutte le astronavi da combattimento presenti in *Wing Commander II*, alle quali sono stati aggiunti due nuovi modelli, il Wraith e il Crossbow. *Academy* permette di confrontarsi con qualunque tipo di avversario, confederato o Kilrathi, nonché di scegliere il wingman con il quale accompagnarsi.

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO ®

GUARDA AVANTI E SEI UNO DI NOI

New by PERGIOCO

- **MILANO** via BORGOGNA 7 San Babila MM1 – PERGIOCO
- **MILANO** via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 – PERGIOCO
- **MILANO** via ALDROVANDI Lima MM1 – PERGIOCO
- **ROMA** via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano – PERGIOCO
- **BRESCIA** via TRIESTE 4/A X GIORNATE – PERGIOCO
- **LUGANO** (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico – PERGIOCO

NOVEMBRE 1998

PERGIOCO

LETTORE DVD
- MAXI DVD THEATER 549.000

JOYPAD
- GRAVIS PC GAME PAD PRO 54.900
- GRAVIS X-TERMINATOR 119.900
- JOYSHUTTLE 24.900
- SAITEK MEGAPAD MX-632 89.900
- SAITEK PC DASH 149.900
- SAITEK XP-208 6 BUTTON PC PAD 59.900
- SIDEWINDER FREESTYLE PRO 139.900
- SIDEWINDER GAMEPAD 79.900
- THRUSTMASTER RAGE 3D 109.900
- THUNDERPAD KIT 99.900
- THUNDERPAD LOGITECH 34.900

JOYSTICK
- JET LEADER 3D 69.900
- JET LEADER 3D USB 99.900
- FLIGHT LEADER 3D 79.900
- JOYFIGHTER 29.900
- JOYWARRIOR 39.900
- MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK 119.900
- SAITEK X35T THROTTLE 109.900
- SAITEK X36 JOYSTICK + THROTTLE 279.000
- SAITEK X36F CONTROL STICK 169.000
- SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO 299.000
- SIDEWINDER MICROSOFT 89.900
- SIDEWINDER PRECISION PRO 129.900

SCHEDE ACCELERATRICI 3D
- 3D ACCELERATOR CARD 3Dfx 199.000
- MATROX M3D 99.000
- MATROX MILLENIUM G200 8Mb 319.000
- MAXI GAMER 3D VOODOO 199.000
- MAXI GAMER 3D2 12Mb VOODOO 2 299.000
- MAXI GAMER VOODOO BANSHEE 299.000

VOLANTI
- F1 COMPACT + FORMULA 1 '97 279.000
- JOYRIDER PRO 4-in-One 259.000
- MAD CATZ PUMA GT VOLANTE 129.000
- POWER WHEEL EXTREME 149.900
- THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 119.900
- THRUSTMASTER T3 299.000

PC CD ROM VIDEOGAMES

AZIONE

da 10.000 a 49.900
- 3D ULTRA PINBALL Creep Night 39.900
- ASSASSIN 2015 Win'95 49.900
- ASSAULT RIGS Italiano 19.900
- BLOOD 24.900
- CARMAGEDDON Italiano 34.900
- CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing 24.900
- DARK RIFT 49.900
- DEFCON 5 29.900
- DIE BY THE SWORD 49.900
- DOOM TRILOGY 49.900
- DREAMS to Reality Inglese 29.900
- DUKE NUKEM 3D Inglese 39.900
- DUKE NUKEM 3D Kill-a-ton 39.900
- DUKE NUKEM Caribbean 49.900
- DUKE NUKEM Nuclear Winter 49.900
- DUKE NUKEM The Apocalypse 2 49.900
- EARTHWORM JIM 39.900
- HEAVY GEAR 49.900
- HEXEN II Hexmaker 39.900
- HEXEN II Inglese 39.900
- I-WAR Inglese 29.900
- IGNITION 39.900
- INTERSTATE 76 39.900
- IZNOGOUD 19.900
- LAST RITES 29.900
- LOSE YOUR MARBLES 39.900
- MARATHON 2 DURANDAL Win'95 29.900
- MDK 39.900
- MORTAL KOMBAT 3 39.900
- ODDWORLD Abe's Oddysee Ing 39.900
- OUTLAWS 41.900
- PANDEMONIUM 29.900
- PERFECT WEAPON 49.900
- PINBALL ARCADE 49.900
- PITFALL 29.900
- POWER RANGERS ZEO 39.900
- PRO PINBALL TIMESHOCK Ita 39.900
- PROJECT PARADISE 49.900
- PUZZ 3D Notre Dame Cathedral 49.900
- QUAKE 44.900
- QUAKE 2 Juggernaut 44.900
- QUAKE 2 The Q2 Files 39.900
- QUAKE Malice 19.900
- QUAKE Q.e.d. 39.900
- QUAKE Qed 2 49.900
- QUAKE RESURRECTION PACK 49.900
- QUAKE Triple Add-on 49.900
- RAYMAN Americano 29.900
- RAYMAN DESIGNER 49.900
- RAYMAN Italiano 39.900
- SCARAB Ing 39.900
- SCARAB Italiano 49.900
- SCORCHED PLANET Italiano 49.900
- SLAMSCAPE Win'95 39.900
- STREET FIGHTER ALPHA 49.900
- STRIKE POINT 49.900
- SUPER STREET FIGHTER II TURBO 39.900
- T-MEK 29.900
- TAMAGOTCHI 49.900
- THE REAP 39.900
- THREE DIRTY DWARVES 49.900
- TOMB RAIDER 39.900
- TOMB RAIDER jewel 29.900
- TUNNEL B1 Inglese 49.900
- UNREAL TOOLKIT 39.900
- WARHEADS 49.900
- WING COMMANDER PROPHECY Ing 39.900
- WING COMMANDER Series Missions 10.000
- X-WING vs. TIE FIGHTER 41.900
- X-WING/TIE F. Advanc. Missions 39.900
- X-WING/TIE F. Balance of Power 49.900
- ZPC Win'95 39.900

da 59.900 a 79.900
- ADDICTION PINBALL 59.900
- AREA 51 Win'95 Americano 69.900
- BANZAI BUG Win'95 69.900
- BLAM! MACHINE HEAD Italiano 69.900
- BUST A MOVE 2 Italiano 59.900
- CYBERBALL 69.900
- DOUBLE AGENT Italiano 69.900
- FORCED ALLIANCE 79.900
- FREESPACE The Great War 79.900
- G-POLICE Italiano 79.900
- GALAPAGOS PC/MAC 79.900
- GALAXY OF TETRIMANIA 59.900
- GEX 3D 79.900
- HEART OF DARKNESS Italiano 69.900
- HEXEN II Portal of Praevus 59.900
- IL QUINTO ELEMENTO 94.900
- INCOMING 79.900
- JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing 59.900
- KRAZY IVAN Win'95 Americano 59.900
- KRAZY IVAN Win'95 Italiano 59.900
- LEO THE LION 69.900
- LUCKY LUKE 79.900
- MADSPACE Italiano 69.900
- MONTEZUMA'S RETURN Ita 74.900
- MORTAL KOMBAT 4 Ing 79.900
- NIGHTLONG UnionCity Conspiracy 79.900
- NIGHTMARE CREATURES 59.900
- NIGHTMARE CREATURES Ita 69.900
- NUCLEAR STRIKE 69.900
- OVERBOARD Man.Ital. 64.900
- Q.A.D. 59.900
- QUAKE 2 79.000
- QUAKE 2 Ground Zero 59.900
- QUAKE 2 The Reckoning 59.900
- REAH 74.900
- REVENGE OF ARCADE 59.900
- RIOT 59.900
- ROBOTRON X 59.900
- SANDWARRIORS 79.900
- SCUD Industrial Evolution 79.900
- SHADOW MASTER 69.900
- SHADOW WARRIOR Italiano 69.900
- SUB CULTURE 64.900
- SUBSPACE 69.900
- TERRACIDE Win'95 79.900
- TOMB RAIDER 2 Italiano Parl. 74.900
- UNREAL 79.900
- VIRTUAL K'NEX 69.900
- VIRUS 79.900
- WAR GODS 59.900
- WETRIX 69.900
- WING COMMANDER PROPHECY Ital. 79.900
- WORMS 2 Ing 59.900
- X-COM INTERCEPTOR Inglese 69.900

da 89.900 a 129.900
- BEAST WARS 89.900
- CROC Man.Ital. 89.900
- DREAMS to Reality Italiano 89.900
- FIGHTING FORCE 94.900
- FORSAKEN Inglese 89.900
- FORSAKEN Italiano 99.900
- FROGGER Ita 89.900
- HARDWAR 89.900
- HEDZ Ita 109.900
- JEDI KNIGHT Dark Forces II 89.900
- MORTAL KOMBAT TRILOGY 89.900
- OUTWARS Inglese 99.900
- OUTWARS Italiano 99.900
- PAX CORPUS 89.900
- REBEL MOON RISING MMX 89.900
- ROCKET JOCKEY Win'95 89.900
- SPEC OPS Inglese 89.900
- STARFLEET ACADEMY Italiano 89.900
- STRATOSPHERE CONQUEST OF SKIES 129.900
- THE CROW City of Angels Win'95 89.900
- X-COM INTERCEPTOR Italiano 89.900

CORSE AUTO-MOTO-AEREI

da 24.900 a 49.900
- BUGRIDERS The Race Of Kings 39.900
- FORMULA 1 Psygnosis 49.900
- GRAND PRIX 2 Inglese 39.900
- GRIPPED Off Road Championship 49.900
- INDY RACING ABC SPORTS 49.900
- INTERNATIONAL MOTOCROSS 39.900
- INTERNATIONAL RALLY CHAMP. 39.900
- NASCAR RACING 29.900
- SCREAMER 2 Italiano 39.900
- SCREAMER Ing Fra 24.900
- SCREAMER RALLY 39.900
- SPEED HASTE Italiano 29.900
- XCAR EXPERIMENTAL RACING 49.900

da 59.900 a 79.900
- ANDRETTI RACING Italiano 69.900
- AXELERATOR 69.900
- CART PRECISION RACING 79.900
- COLIN McRAE RALLY Ing 79.900
- DAYTONA USA DeLUXE 69.900
- F1 RACING 59.900
- FORMULA 1 '97 Inglese 59.900
- FORMULA 1 '97 Italiano 69.900
- GRAND PRIX LEGENDS Inglese 79.900
- GRAND THEFT AUTO Ita 59.900
- JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX 64.900
- MONSTER TRUCKS RALLY 69.900
- NASCAR Expansion Pack 69.900
- POD GOLD Italiano 59.900
- PROST GRAND PRIX 69.900
- STREETS OF SIM CITY Ital. 74.900
- TEST DRIVE 4 69.900
- WIPE OUT 2097 79.900
- WRECKIN' CREW + JOYPAD 69.900

da 84.900 a 99.900
- COLIN McRAE RALLY Ita 89.900
- GRAND PRIX LEGENDS Italiano 89.900
- MANX TT Superbike Inglese 99.900
- MANX TT Superbike Italiano 89.900
- MICROMACHINES V3 Italiano 84.900
- NHRA DRAG RACING 89.900
- PLANE CRAZY 89.900
- POWERBOAT RACING 89.900
- SCREAMER INJECTION 94.900
- VANGERS 89.900

GIOCO DI SOCIETÀ

da 19.900 a 49.900
- BARBIE CREASTORIE 49.900
- BARBIE RICAMBIO 25.000
- COLOSSUS 19.900
- FORTUNA EXPLORER 24.900
- FORTUNA EXPLORER 2 24.900
- HAUNTED CASINO 49.900
- JUDGE DREDD PINBALL 39.900
- MOVING PUZZLE Action Flights 29.900
- MOVING PUZZLE Nature Events 29.900
- MOVING PUZZLE Wild Life 29.900
- MOVING PUZZLES Fun Sports 29.900
- MOVING PUZZLES Motor Sports 29.900
- MOVING PUZZLES Sea World 29.900
- PICTIONARY Win'95 39.900
- SUPERENALOTTO 49.000
- VEGAS GAMES 39.900
- VIRTUAL CHESS Platinum 49.900
- YAHTZEE Ing Fra Deu 39.900

da 49.900 a 79.900
- BARBIE CREA LA MODA 59.900
- BARBIE SALONE DI BELLEZZA 59.900
- BARBIE STAMPA E GIOCA 59.900
- BOGGLE 64.900
- BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF 69.900
- CARD CRAZY 79.900
- CHESS USCF 79.900
- FANTACALCIO 1998/99 Serie A 69.900
- LA MACCHINA DELLA VERITA' 69.900
- LARRY'S CASINO 69.900
- MASTERMIND 59.900
- PUBS Slot Machine PC/MAC 69.900
- SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong) 59.900
- SLOT CITY PC/MAC 79.900
- SUPERENALOTTO 69.900
- TOTOCALCIO 1998/99 69.900
- TOTOGOAL 1998/99 69.900
- TOTOMAGO 1998/99 69.900
- TRIS TOTIP 69.900
- VIRTUAL CHESS 2 Inglese 69.900

da 79.900 a 169.900
- CHESSMASTER 5500 99.900
- COPIA E VINCI AL LOTTO 84.900
- FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO 92.900
- FANTACALCIO 1998/99 VOCALE 99.900
- ISOLA LEGO Italiano 84.900
- LOTTO MAGIC 2000 84.900
- MONOPOLY STAR WARS 89.900
- SISTEMISTICA PACK 169.900
- SMALL SOLDIERS SQUAD COMM. 89.900
- SUPERENALOTTO VOCALE 99.900
- TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE 99.900
- TOTOGOAL 1998/99 VOCALE 99.900
- VIDEO POKER STRATEGY PRO 84.900

SIMULAZIONI
- FLIGHT SIMULATOR 98 Ital. 119.900
- FLIGHT SIMULATOR 98 + ITALIA 139.900

espansioni Flight Simulator da 34.900 a 49.900
- AFRICAN SAFARI 49.900
- AIRBUS 98 39.900
- DC-3 39.900
- ENGLAND & WALES 49.900
- FLIGHT MAGIC 34.900
- HIMALAYAS 39.900
- SCENERY TOKYO 49.900
- SCENERY VIENNA 39.900
- TERROR IN THE AIR 49.900
- VENEZIA 98 39.900

espansioni Flight Simulator da 54.900 a 79.900
- 747 69.900
- AIRLINER 98 69.900
- BAVARIA SCENERY 74.900
- CALIFORNIA ADVENTURE COLLECT. 59.900
- CANADA SCENERY 64.900
- CANARY ISLANDS 59.900
- CLEARED TO LAND 69.900
- CO-PILOT x FLIGHT SIMULATOR 79.900
- FLIGHT DIRECTOR '98 69.900
- FLIGHT SIM. EXPANSION PACK 59.900
- GERMAN AIRPORTS 1 59.900
- GLOBAL SORTIES 59.900
- ITALY 98 69.900
- PRE-FLIGHT 59.900
- RAF COLLECTION 69.900
- SCENERY BERLIN 59.900
- SPECIAL AIR MISSION 54.900
- VIP CLASSIC WINGS 98 59.900

espansioni Flight Simulator da 84.900 a 99.900
- EUROPE 3 99.900
- FS ACTION! SCENERY 89.900
- MELBOURNE 99.900
- WINPLANNER PLUS 84.900

altre simulazioni di volo

da 29.900 a 49.900
- A-10 CUBA Special Edition 39.900
- ATF GOLD 41.900
- F-16 FIGHTING FALCON 39.900
- F-22 LIGHTNING 2 41.900
- FIRESTORM Thunderhawk 2 49.900
- FLYING CORPS Ita 39.900
- JOINT STRIKE FIGHTER Ing 39.900
- LONGBOW GOLD 41.900
- PRO PILOT Americano 49.900
- WEREWOLF HALL OF FAME CD 29.900

da 49.900 a 79.900
- AHX1 74.900
- CARRIER STRIKE FIGHTHER 79.900
- F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER Ita 79.900
- F-22 RAPTOR Man.Ital. 79.900
- FLIGHT SCHOOL Inglese 59.900
- JETFIGHTER III Enhanced Ital. 79.900
- LONGBOW 2 Americano 69.900
- PRO PILOT + USA SCENERY 79.900
- WARBIRDS On-Line 59.900

da 84.900 a 129.900
- AIR WARRIOR III Man.Italiano 99.900
- COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita 129.900
- JANE'S F-15 Italiano 84.900
- JANE'S F-15 Officers Edition 99.900
- JETFIGHTER FULL BURN Americano 99.900
- JETFIGHTER FULL BURN Italiano 99.900
- PRO PILOT Italiano 109.900
- TEAM APACHE Inglese 89.900
- TEAM APACHE Italiano 99.900

simulazioni tank e navi da 59.900 a 99.900
- ARMORED FIST 2 Inglese 59.900
- ARMORED FIST 2 Man.Ital. 69.900
- iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS 99.900
- M1 TANK PLATOON 2 Inglese 99.900
- PANZER COMMANDER Inglese 89.900
- 688(I) HUNTER/KILLER Ital. 99.900

AVVENTURE

da 19.900 a 49.900
- ACE VENTURA Italiano 19.900
- ALIEN INCIDENT 29.900
- BLUE ICE Ing Fra Deu 49.900
- BLUE ICE Italiano 49.900
- BROKEN SWORD 2 Ita parlato 49.900
- BROKEN SWORD Inglese 34.900

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

VIDEO MEETING POINT

GUARDA AVANTI E SEI UNO DI NOI

PERGIOCO ®

PERGIOCO Point

- **MONZA** (MI) via CAIROLI 5 — PERGIOCO Point
- **PAVIA** C.SO CAIROLI 26/D — PERGIOCO Point
- **FIRENZE** viale SPARTACO LAVAGNINI 40 — PERGIOCO Point
- **VERONA** New! via G. DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — PERGIOCO Point
- **ROMA** Nuovo! via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — PERGIOCO Point

Titolo	Prezzo
BROKEN SWORD Italiano parlato	49.900
BYZANTINE The Betrayal Win'95	49.900
DAGGERFALL	29.900
DIABLO	39.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Inglese	39.900
DRAGON LORE II	41.900
DRUID	39.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ing	49.900
FALLOUT	49.900
FULL THROTTLE + THE DIG	49.900
GUTS'N GARTERS	49.900
ICE & FIRE	29.900
LANDS OF LORE 2 Italiano	49.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LEGACY OF KAIN Ing	39.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
RAMA	39.900
REALMS OF ARKANIA TRILOGY	49.900
RETURN TO ZORK Ing	39.900
SHADOWS OF THE EMPIRE	49.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SPYCRAFT Italiano	49.900
STAR FLEET ACADEMY Chekov's	49.900
TEX MURPHY OVERSEER Inglese	49.900
THE DIG	49.900
TROPHY CASE II	49.900
UBIK Inglese	49.900
URBAN RUNNER	49.900
VITAE	49.900
ZORK NEMESIS Ing	39.900

da 49.900 a 79.900

Titolo	Prezzo
A.D.2044	69.900
ANIMAL	59.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN AD&D	59.900
DOGDAY Inglese	79.900
ERASER TURNABOUT	59.900
FEEBLE FILES Win'95	69.900
HARDLINE Inglese	59.900
HEXPLORE	79.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900
LANDS OF LORE 2 Inglese	69.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900
LEGACY OF KAIN Man.Ital.	79.900
MONKEY ISLAND 3 Ital.Parlato	69.900
QUEST FOR GLORY COLLECTION	59.900
RIVEN Italiano PC/MAC	69.900
RPG the Ultimate Archives	69.900
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900
STELLARIS Città di Cristallo	64.900
STELLARIS Guardiana Infinito	64.900
STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900
STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900
STELLARIS II Mostro d'Argilla	59.900
STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
SYN-FACTOR	69.900
TAKERU PC/MAC	59.900
THE SPACE BAR	59.900
TREASURE HUNTER Inglese	69.900
UBIK Italiano Parlato	79.900
ZOMBIEVILLE Italiano	69.900
ZORK GRAND INQUISITOR Ital.Par	69.900

da 84.900 a 129.900

Titolo	Prezzo
A FORK IN THE TALE	89.900
ATLANTIS Italiano	99.900
AVARICE The Final Saga	99.900
BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900
BLACK DAHLIA Italiano	109.900
BLADE RUNNER Parlato Italiano	109.900
DEATHTRAP DUNGEON Italiano	84.900
EGYPT Italiano Parlato	89.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ital.	99.900
FIELDS OF FIRE Mohawk War	89.900
FINAL FANTASY VII Man.Ital.	99.900
GADGET Italiano PC/MAC	89.900
HOPKINS FBI	89.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC/MAC	99.900
MIGHT & MAGIC VI Italiano	89.900
OF LIGHT AND DARKNESS	89.900
OPEN HEART	99.900
PERFECT ASSASSIN Italiano	89.900
PILGRIM	89.900
QUEEN the EYE Man.Italiano	99.900
REDJACK Inglese PC/MAC	89.900
RESIDENT EVIL Man.Ital.	89.900
SANITARIUM	139.900
STARSHIP TITANIC	99.900
TENDER LOVING CARE	109.900
THE X FILES GAME Ing PC/MAC	109.900
THE X FILES GAME Ital. PC/MAC	129.900
ULTIMA COLLECTION	119.900
ULTIMA ON-LINE	109.900
ULTIMA ON-LINE GAME TIME 90gg	109.900
VAMPIRE The Masquerade	89.900

SPORT

CALCIO da 29.900 129.900

Titolo	Prezzo
4-4-2	59.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ital.	39.900
CALCIO MANAGER	69.900
CAMPIONATO 98/99	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	39.900
FIFA 97	41.900
FOX SPORTS SOCCER 99	129.900
GOLDEN GOAL	69.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
KICK OFF 3	39.900
KICK OFF 97	59.900
KICK OFF 98 Inglese	69.900
KICK OFF 98 Italiano	69.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
PREMIER MANAGER 98 Inglese	54.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900
SCUDETTO 2	39.900
SCUDETTO 97/98	69.900
SENSIBLE SOCCER '98 Italiano	74.900
SUPER MATCH SOCCER Match Day 3	39.900
WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69.900
WORLD CUP 98 Inglese	69.900
WORLD CUP 98 Ita	59.900
WORLD LEAGUE SOCCER '98 Ital.	99.900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900

BASEBALL

Titolo	Prezzo
BASEBALL 99 Triple Play	89.900
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BASEBALL MOGUL	89.900

BASKET

Titolo	Prezzo
NBA ACTION 98	69.900
NBA LIVE '96	19.900
NBA LIVE 97	39.900
NBA LIVE 98 Ita + Joypad	89.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL Man.It	69.900

BILIARDO

Titolo	Prezzo
VIRTUAL POOL 2	99.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900

CACCIA

Titolo	Prezzo
3D HUNTING Trophy Whitetail	49.900
BROWNING DUCK HUNTER	39.900
DEER HUNTER	39.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
DEER STALKER	59.900
REDNECK DEER HUNTIN'	49.900
SPORTING CLAYS	39.900
WILD TURKEY HUNT	39.900

FOOTBALL AMERICANO

Titolo	Prezzo
BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900
FRONT PAGE FOOTBALL '98	49.900
MADDEN 98	59.900
MADDEN NFL 97	41.900
NFL GAMEDAY 99	129.900

GOLF

Titolo	Prezzo
3D ULTRA MINIGOLF	49.900
LINKS LS Congressional PC/MAC	49.900
LINKS LS Davis Love III PC/MAC	49.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900
LINKS LS Valhalla PC/MAC	54.900
THE GOLF PRO Italiano	89.900
TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ital.	99.900

INVERNALI

Titolo	Prezzo
ACTUA ICE HOCKEY	74.900
NHL 97	41.900
NHL 98 Italiano + Joypad	89.900
NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE	39.900
SKI RACING Inglese	74.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
WINTER RACE 3D	79.900

MOTO

Titolo	Prezzo
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89.900
MOTOCROSS MADNESS 3D	89.900
MOTOCROSS MADNESS Americano	119.900

PESCA

Titolo	Prezzo
BASS MASTER CLASSIC	69.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FLY FISHING	59.900

TENNIS

Titolo	Prezzo
ACTUA TENNIS	89.900
PETE SAMPRAS TENNIS 97	39.900
ROLAND GARROS 1998	69.900
TENNIS	39.900
THE FRENCH OPEN 1998	89.900

SPORT VARI

Titolo	Prezzo
CRICKET 97	49.900
EXTREME GAMES Italiano	49.900
FANTASY SPORTS PRO 99	79.900

STRATEGIA DI GUERRA

da 19.900 a 49.900

Titolo	Prezzo
7th LEGION Inglese	49.900
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29.900
AGE OF EMPIRES More Empires	39.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
ALLIED GENERAL	29.900
BATTLEGROUND: WATERLOO	49.900
CAESAR II	29.900
CIVIL WAR 2 Generals	29.900
CIVILIZATION II + COMMAND & C.	49.900
COMMAND & CONQUER	49.900
CONQUEST EARTH Inglese	49.900
CONTROFFENSIVA	39.900
COUNTER ACTION	39.900
CYBERSTORM 2 Inglese	29.900
DARK COLONY	39.900
DARK COLONY The Council Wars	19.900
DARK REIGN Ing	34.900
DARK REIGN Expansion	49.900
EARTH 2140 Italiano	49.900
EASTERN FRONT	49.900
EASTERN FRONT Mission Pack 1	39.900
FANTASY GENERAL	34.900
HARPOON CLASSIC 97	29.900
HEROES M&M2 Desecrated Lands	39.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita	49.900
INCUBATION Wilderness Missions	39.900
NETSTORM Islands at War	39.900
OUTPOST 2 Italiano Parlato	49.900
POWER THE GAME	49.900
RED ALERT Counterstrike	39.900
RED ALERT Italiano	49.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
RISING LANDS Italiano	19.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ing	39.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
STAR COMMAND Revolution Ital.	49.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARS Ita	39.900
SYNDICATE WARS	49.900
TONE REBELLION	49.900
TOTAL ANNIHI. Core Contingency	29.900
TOTAL ANNIHILATION Inglese	39.900
TOTAL ANNIHILATION Italiano	49.900
WARBREEDS Inglese	49.900
WARCRAFT II	39.900
WARCRAFT II Armory	49.900
X-COM APOCALIPSE	39.900

da 59.900 a 79.900

Titolo	Prezzo
AGE OF EMPIRES Italiano	79.900
ARMOR COMMAND Inglese	59.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 1	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 2	79.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLES OF CAESAR Man.Ital.	79.900
CONQUER THE WORLD	59.900
CONQUEST EARTH Italiano	69.900
CAESAR III Ing	79.900
CYBERSTORM 2 Americano	69.900
DARK REIGN Ita	59.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	69.900
DEADLOCK 2 Americano	79.900
DEADLOCK 2 Italiano	79.900
DUNGEON KEEPER Ita Parlato	69.900
HISTORY OF THE WORLD	69.900
INCUBATION + Hidden World	59.900
KKND EXTREME Win'95	59.900
LIBERATION DAY Americano	69.900
LIBERATION DAY Man.Ital.	79.900
MAX 2 Inglese	79.900
MISSION CHAMELEON	69.900
NETSTORM Islands at War	69.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900
PANZER GENERAL II	79.900
PROJECT AIROS	79.900
SOLDIERS AT WAR	79.900
STARCRAFT Insurrection	59.900
STEEL PANTHERS III	69.900
TOTAL ANNIHILATION + THE CORE	59.900
TRIBAL RAGE	79.900
WARBREEDS Italiano	59.900
WATERWORLD	69.900

da 89.900 a 119.900

Titolo	Prezzo
101st AIRBORNE IN NORMANDY	89.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ital.	99.000
ARMOR COMMAND Italiano	89.900
BATTLE ZONE	89.900
BATTLES OF ALEXANDER Man.Ital.	89.900
BATTLES OF HANNIBAL Man.Ital.	99.900
CAESAR III Ita	89.900
COMMANDOS Italiano	99.900
DARK OMEN Warhammer 2 Man.Ita.	99.900
DARKLORDS RISING Ita	99.900
DARKLORDS RISING Warlords III	119.900
DOMINION	99.900
DUNE 2000 Italiano	89.900
EASTERN FRONT + Mission Pack 1	89.900
FINAL CONFLICT	99.900
FINAL LIBERATION Warhamm. Epic	89.900
HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900
MAX 2 Italiano	89.900
MECH COMMANDER Inglese	89.900
MECH COMMANDER Italiano	99.900
MYTH The Fallen Lords Ing	89.900
MYTH The Fallen Lords Italiano	99.900
NETWAR	99.900
OPERATIONAL ART OF WAR	89.900
PEOPLE'S GENERAL	99.900
POLICE QUEST SWAT 2 Inglese	89.900
POLICE QUEST SWAT 2 Italiano	89.900
REBELLION Star Wars Man.Ital.	99.900
RED ALERT Americano	89.900
SEMPER FI Italiano	99.900
SEVEN KINGDOMS Ancient Advers.	109.900
SOLDATI IN GUERRA	89.900
SPEARHEAD Inglese	89.900
STARCRAFT Italiano Parlato	99.900
STEEL PANTHERS ARSENAL	109.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STURMTRUPPEN RISIKEN PC/MAC	89.900
THIRD REICH	119.900
TOM CLANCY RAINBOW SIX	109.900
TOTAL AIR WAR	99.900
URBAN ASSAULT Americano	99.900
URBAN ASSAULT Inglese	89.900
WAR INC.	99.900

STRATEGIA DI PACE

da 19.900 a 49.900

Titolo	Prezzo
AFTERLIFE Box	49.900
AIRLINES	49.900
CAPITALISM PLUS	29.900
CIVILIZATION II Evolution	19.900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39.900
CIVILIZATION II Inglese	39.900
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	29.900
SETTLERS 2	29.900
SETTLERS 2 GOLD EDITION	49.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 2000 Network Edition	49.900
THEME HOSPITAL	49.900

da 59.900 a 119.900

Titolo	Prezzo
CONSTRUCTOR Italiano Parlato	59.900
CREATURES 2 Inglese	99.900
DESTINY Win'95	69.900
ENTREPRENEUR	109.900
EVOLUTION	119.900
IMPERIALISM Italiano	89.900
INDUSTRY GIANT Inglese	84.900
INDUSTRY GIANT Inglese	89.900
LULA The Sexy Empire Italiano	69.900
SPACE STATION SIMULATOR Ital.	99.900
TOM CLANCY'S POLITIKA PC/MAC	89.900
WALL STREET TRADER	89.900

COMPILATION

da 39.900 a 119.900

Titolo	Prezzo
2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89.900
ARMED & DELIRIOUS	119.900
AWARD WINNERS	84.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
MEGAPACK 8 Italiano	99.900
MEGAPACK 9 Inglese	79.900
MEGAPACK 9 Italiano	99.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
TONS OF GAMES over 1010 Games	39.900
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	79.900

I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSONO VARIARE.

NOVEMBRE 1998

NATALE CON NOI? PENSATECI SUBITO.
Siete commercianti e volete trattare la nostra linea di prodotti? Tel. 02 / 29524256 Il franchising è PERGIOCO Point!

PERGIOCO

02-29524256

www.pergioco.com

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Una delle domande più frequenti che ogni giocatore si pone in questo periodo è: cosa converrà comprare durante il periodo natalizio? Cosa ci permetterà di giocare a tutti i nuovi titoli di prossima uscita? Questo speciale si propone di guidarvi nell'intricata selva dell'hardware, valutando sia la scelta migliore in termini di prestazioni sia quella in termini di spesa.

di Gregory Verrando

http://www.oldgamesitalia.net/

CPU & MOTHERBOARD

La CPU (Central Processing Unit) è il chip più importante di ogni computer, si occupa di coordinare tutte le operazioni e, quindi, una scelta oculata di questo componente è essenziale per iniziare a costruire un computer che risponda alle proprie esigenze. I due grossi contendenti in questo campo sono sicuramente AMD e Intel, il primo con la nuova generazione di K6, i K6-2 con tecnologia 3D Now!, e il secondo con i classici Pentium II e Celeron A, anche se ultimamente, e in modo piuttosto inaspettato, si sono resi disponibili anche i nuovi B52 di Genesys. Come ormai la maggior parte di voi saprà, per la prima volta nella storia dei Personal Computer non vi è uno standard unico, infatti Intel e AMD hanno intrapreso due strade radicalmente diverse per la loro nuova linea di prodotti. Per poter decidere in modo corretto i componenti da acquistare è meglio dare prima uno sguardo ai fatti che hanno portato i leader del settore a questa storica spaccatura. Dopo l'introduzione dello Slot 1, Intel ha completamente abbandonato lo sviluppo del precedente Socket di connessione della CPU, il Socket 7, apportando però una radicale modifica alla sua abituale strategia di mercato: la tecnologia del nuovo Slot 1 non è stata data in licenza a nessuno. Intel si è ritrovata, così, a possedere un nuovo standard di connessione, e ad avere la possibilità di imporlo essendo di fatto leader del mercato delle CPU e prima nell'implementazione di nuove tecnologie come AGP, USB e funzioni avanzate di risparmio energetico.
AMD, dal canto suo, non potendo usufruire direttamente di queste nuove caratteristiche, implementate solo su schede Slot 1, ha quindi deciso di sviluppare, assieme a un pool di soci, un'evoluzione del Socket 7, l'ormai famoso Super Socket 7, che abilita sulle nuove piastre madri tutte quelle tecnologie precedentemente negate ai processori non Intel (tra cui Bus di sistema a 100MHz, AGP, USB ecc.). Allo stato attuale delle cose si può tranquillamente affermare che entrambe le tecnologie siano valide, anche se con un certo vantaggio per Intel, a causa della potenza intrinseca delle nuove CPU. Quindi, con quale metro di giudizio è possibile decidere l'acquisto? Rispondendo alle domande qui a fianco sarete sulla buona strada...

SOLUZIONI PER TUTTE LE TASCHE

La nostra esperienza attuale ci porta a consigliare tre differenti accoppiate CPU + piastra madre, che per rapporto prezzo/prestazioni possono considerarsi il Top in tre ipotetiche fasce, che per comodità chiameremo bassa, media e alta.

Fascia di prezzo bassa
Una piastra madre SuperSocket 7 (come potrebbe essere ad esempio una Epox o un Asus) con un K6-2 a 300 MHz di AMD. Permette, per un costo estremamente contenuto, di accedere a tutte quelle possibilità offerte dalla nuova generazioni di Chipset, come ad esempio AGP, Bus a 100MHz, DIMM.

Fascia di prezzo media
Piastra madre Slot1 LX (possono servire per l'uso Intel e Asus) e Celeron A a 333MHz. Anche in questo caso si hanno a disposizione tutte le nuove funzioni come AGP e DIMM, sacrificando però la velocità del Bus di sistema, ferma a 66MHz.

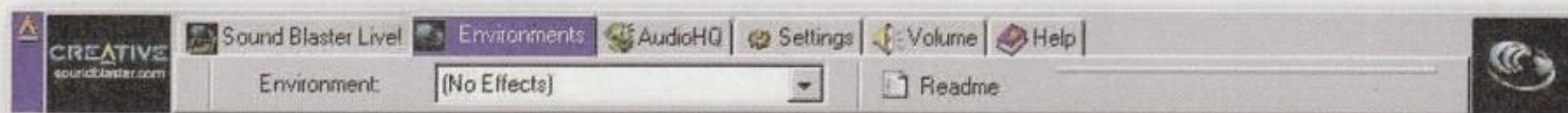
Fascia di prezzo alta
Piastra madre BX (ottime le Asus, fantastiche le Abit) con Bus di sistema a 100MHz e B52 a 450MHz di Genesys. Qui si parla di una spesa non inferiore al milione di lire solo per l'accoppiata processore - scheda madre, ma le prestazioni in più si vedono a occhio nudo. Nota dolente è anche il fatto che la vostra vecchia RAM non servirà più e dovrà essere rimpiazzata con DIMM PC100, ovvero dei moduli DIMM studiati espressamente per piastre madri con il Bus a 100MHz. Schede come la Asus riescono a funzionare anche con DIMM normali ma le prestazioni non raggiungono il top.

INDICAZIONI GENERALI

La domande fondamentali che bisogna porsi sono:

A quanto ammonta il mio budget?
Se la vostra risposta è "poco" dovete per forza di cose orientarvi o su un K6-2 o su un Intel Mendocino (Celeron A). Entrambi questi modelli offrono, a fronte di una spesa contenuta, prestazioni ottime (specialmente l'Intel).
Altrimenti non esitate a prendere un Pentium II o un B52 di Genesys, che offrono prestazioni al top nel mercato attuale.

Che piastra madre mi conviene associare al processore?
Se si dispone di pochi soldi si ci può orientare su una Super Socket 7 o su una Slot 1 con chipset LX. Entrambe molto economiche offrono rispettivamente bus di sistema a 100MHz e 66MHz ed entrambe godono dei privilegi dell'AGP.
Sicuramente un ottimo acquisto ma che riduce, nel caso della piastra Slot 1, la possibilità di upgrade della CPU: infatti il chipset LX può gestire (a causa del Bus a 66MHz) Cpu Pentium II e Celeron fino a un massimo di 333MHz. Cosa che invece non avviene per le schede Super Socket 7 che, in teoria almeno (dato che non si è ancora reso disponibile) supportano fino al K6-2 a 400MHz. Se, al contrario il nostro budget risulta essere più alto, senza ombra di dubbio possiamo orientarci verso un scheda basata sul chipset BX con Bus di sistema a 100MHz, che supporta Pentium II fino a 450MHz, B52 fino a 500MHz (anche se non è ancora uscito effettivamente sul mercato) e, anche se in via non ufficiale, Celeron A.

http://www.oldgamesitalia.net/

Spesso, troppo spesso, un lato che non viene tenuto abbastanza in considerazione nei videogiochi è il sonoro. Non basta una grafica sbalorditiva per creare quell'atmosfera che ci faccia credere di essere veramente dentro l'azione, serve un sottofondo musicale (ma non solo: pensate al vento che, muovendo le fronde degli alberi, provoca un fruscio realistico o al rombo della macchina durante una derapata) riprodotto nella maniera più fedele possibile.

E di questo fatto pare essersi accorto anche il mercato. Ma facciamo un passo in dietro. Torniamo nei primi anni '90; a farla da padrone erano le Ad-

SOLUZIONI PER TUTTE LE TASCHE

Un altro grave cruccio dei nuovi acquirenti di schede audio è quale sistema di casse affiancare per farle rendere al meglio. È impossibile dare delle indicazioni universalmente valide per tutti, troppi fattori (come lo spazio e il budget a disposizione) possono influire sulle scelte. Normalmente esistono 4 tipi di diffusori utilizzati nelle case, tutti con i loro pro e i loro contro:

Diffusori frontali economici

Consigliati solo a coloro che hanno ristrettissimi budget. Il sonoro risulta distorto o comunque disturbato a tutti i livelli di volume.

Collegamento a impianto HI-FI

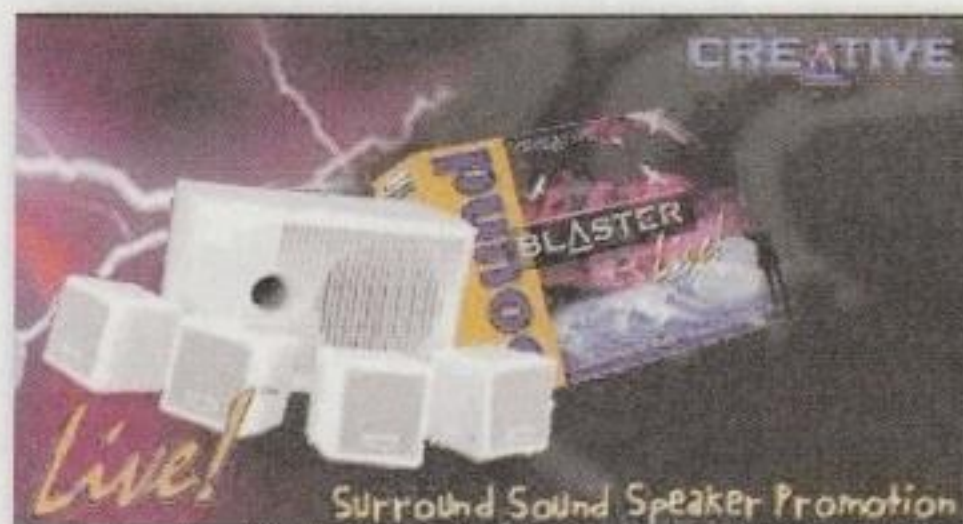
Ottima scelta sia come qualità che come potenza. Normalmente presenta solo un problema: le casse non sono mai in posizione frontale (infatti chi di noi ha lo stereo posizionato DIETRO al monitor?).

Doppie casse frontali con Subwoofer

Qui si comincia a entrare in una nuova dimensione del sonoro per quanto riguarda i videogiochi. I bassi risulteranno arrotondati e la pulizia sonora sarà di alto livello. Ha solo un fattore contro: per coloro che cercano un suono 3D le capacità sono molto limitate, nonostante le funzioni del DirecSound di riprodurre suono spaziale anche da solo 2 altoparlanti.

Sistema Surround con Subwoofer

Il massimo desiderabile per ogni giocatore. Tutto è riprodotto con il massimo della fedeltà e il suono 3D rende finalmente come dovrebbe. Unica nota dolente è il prezzo sicuramente superiore alla media.

Per concludere, al fine di ottenere il massimo delle prestazioni consigliamo un'accoppiata Sound Blaster Live! di Creative e l'impianto composto da 4 casse più un Subwoofer della Cambridge Soundworks. Il prezzo è elevato ma ne sarete senza dubbio ripagati in termini di qualità.

lib che, comunque, erano possedute da ben poca gente, infatti i più sfortunati avevano come "impianto" sonoro unicamente il piccolo e ronzante speaker del case. Poi un giorno si affacciarono nei negozi di tutto il mondo una serie di nuove schede ISA, le Sound Blaster 8bit. Nel giro di poco tempo si venne a creare uno standard di fatto per le schede audio, le compatibili Sound Blaster (SB). Negli anni a venire i modelli si diversificarono notevolmente: SB 16 e SB Pro, rispettivamente a 16 e 8 Bit, per coprire tutte le fasce di prezzo. Poco dopo 16 ASP e AWE 32, l'abbassamento dei costi iniziava a permettere ottime schede alla portata di tutti. Ultimamente (ultimi 2 anni) a farla da padrone sono state le SB 16 PnP e le Awe64 (GOLD e Retail). Ora, però, si preannuncia un nuovo campo di battaglia per Creative e le sue Sound Blaster. L'avvento del suono 3D ha portato nuova voglia, da parte di altri grossi produttori, di competere sul fronte audio in maniera molto più incisiva delle volte precedenti. Creative si è vista quindi costretta a implementare tutte le nuove funzioni su una scheda radicalmente nuova. In concomitanza con lo sviluppo di questo nuovo progetto hanno visto la luce prima la Monster Sound 3D di Diamond, e poi la Dynamic 3D di Guillemot. Chiaramente senza contare le varie schede MIDI come le Roland, o quelle professionali come le Turtle Beach, che, comunque, difficilmente vengono tenute in considerazione dal videogiocatore medio, soprattutto per gli elevatissimi costi.

INDICAZIONI GENERALI

Oggigiorno, quindi, torna d'attualità la scelta della scheda audio, che svolgerà un ruolo importante nella creazione dell'atmosfera giusta nei giochi della prossima generazione. Anche in questo caso, per non pentirsi delle proprie scelte è obbligatorio considerare di cosa si ha effettivamente bisogno. È necessario chiedersi: **Per cosa uso la mia scheda sonora?** Se la risposta è "per giocare", ma senza pretese, un'ottima scelta potrebbe essere la **SB 16 PnP**, estremamente economica ma che mantiene ancora una buona qualità di riproduzione. Inoltre garantisce la completa compatibilità con i titoli DOS, cosa che non sempre si ottiene con la nuova generazione di periferiche audio.

Se, al contrario, si è giocatori incalliti si deve prendere in considerazione l'acquisto di una **Diamond Monster Sound**. Questa scheda è probabilmente la migliore per quanto riguarda il sonoro 3D ma presenta un grosso difetto: è un add-on, ovvero per tutti i programmi DOS o, comunque, per tutti quei titoli che non la supportano si appoggia sulla scheda audio preesistente. Può anche emulare una Sound Blaster ma la qualità risulta così scadente dal far desistere chiunque da questo tipo di scelta dopo pochi minuti. Anche le funzioni MIDI sono minime, nonostante la presenza di una Wavetable hardware integrata come Daughterboard. In definitiva un ottimo modo per entrare nel mondo del suono 3D, può funzionare come scheda audio in ambiente Windows, ma è in pratica inutilizzabile per tutti i vecchi titoli DOS. In pratica, per paragonarla a qualcosa di simile in ambiente video, si deve pensare a una scheda acceleratrice con chipset Voodoo con alcune capacità SVGA sotto Windows.

Il passo successivo è la **Guillemot Dynamic 3D**, senza dubbio un'ottima scheda sonora su tutti i fronti. Offre la possibilità di espandere la RAM on-board attraverso normali moduli SIMM per poter caricare nuovi campioni grazie ai quali è possibile espandere ulteriormente gli strumenti MIDI, per creare musiche complesse a basso costo, e anche la riproduzione di questo formato risulta perfetta. Per quanto riguarda le funzioni 3D è necessario sottolineare quanto l'installazione dei driver per il DirectSound sia macchinosa e quanto la resa non sia all'altezza delle concorrenti. Anche questa un'ottima scheda con i suoi pro e i suoi contro.

L'ultimo gradino è sicuramente rappresentato da quella che è, a nostro parere, la miglior scheda audio per il mercato Home attualmente in vendita. Stiamo parlando dell'ultima nata di casa Creative, la **Sound Blaster Live!**. Esiste in 2 versioni diverse (come le Awe64) denominate 128 PCI e 256 PCI. In qualunque situazione questa scheda si è rivelata una sicurezza, dalla riproduzione MIDI a quella Mp3, senza contare i vari .wav che abbiamo provato con risultati eclatanti. La versione 256 presenta, inoltre, una Daughterboard con uscite aggiuntive come le 2 midi e i contatti RCA placcati oro. Le funzioni 3D sono di altissima qualità soprattutto grazie al supporto via driver di una marea di effetti diversi. In definitiva una scheda capace di soddisfare qualsiasi pretesa dell'utente.

VIDEO

Mai prima d'ora il mercato delle schede video è stato così vasto, così diversificato per quanto riguarda prestazioni e prezzi. Se da un lato la grafica 3D è il nuovo campo di battaglia su cui si sfidano le varie case produttrici, dall'altro una ristretta cerchia di società preferisce tenere saldo il proprio buon nome, puntando sul 2D e ponendo l'accelerazione 3D in secondo piano, o affidandola direttamente alle schede add-on 3D. Cosa scegliere dunque in questo Natale 1998? Innanzitutto è d'obbligo sottolineare che attualmente esistono 2 tipi di bus di connessione per le schede video: PCI e AGP. Il primo

IL PROBLEMA DRIVER

Uno dei principali problemi attuali riguardo alle schede di ultima generazione è il supporto dei driver. Troppe volte abbiamo testato schede con un altissimo potenziale ma che venivano rese inutilizzabili proprio dalla scarsa compatibilità che offrivano. Questo non vuole dire che una scheda con problemi di questo tipo non possa risolverli, ma comunque significa che nel primo periodo dopo l'acquisto non si potrà giocare in maniera perfetta o, ancora peggio, non si potrà giocare per niente. Non bisogna comunque stupirsi di questo, l'industria (soprattutto quella dei computer) ultimamente tende a immettere prodotti non finiti sul mercato, per poi correggere eventuali errori in seguito attraverso le ormai famose "patch". Molti pensano che questo problema derivi dall'inesperienza di una nuova casa hardware o da un'inefficienza interna. Può anche capitare, ma non è sempre così. Pensiamo al caso Voodoo2 di quasi un anno fa: il mercato era saturo di Voodoo di prima generazione, molti giochi di quel periodo (grazie anche alla scarsa qualità delle DirectX di allora) supportavano il chip di casa 3Dfx. Venne annunciata la Voodoo2 e, contemporaneamente, anche la piena compatibilità con il chip precedente. Come ormai tutti sappiamo questa compatibilità al 100% è rimasta solo su carta e nei primi 2-3 mesi i giochi per Voodoo1 non funzionavano su Voodoo2. Dopo un po' di tempo, però, venne immessa sulla rete una versione dei driver che permetteva di disabilitare i megabyte di RAM in eccesso rispetto alle Voodoo1, per ottenere la tanto sospirata compatibilità. Attualmente, a distanza di un anno, si trovano ancora titoli che non girano su Voodoo2 e funzionano perfettamente su Voodoo1.

PANORAMICA

Ecco una carrellata di quelli che riteniamo essere i chipset video migliori che caratterizzeranno questo Natale. Abbiamo scelto di evidenziare il nome dei chipset invece che il nome delle schede che li montano per un semplice motivo: sebbene le schede sul mercato siano decine, il numero di chip grafici da tenere in considerazione non supera le 6 unità.

S3 Savage
Prodotta da Hercules, la Terminator Beast 3D è la prima scheda a montare il potentissimo chip Savage di S3. Le prestazioni sono decisamente incredibili, soprattutto se paragonate al costo sul mercato della scheda. Il demo di *Unreal* con il supporto del Texture Compression (compressione delle texture, che permette di utilizzare texture di dimensioni maggiori, e di conseguenza più definite, mantenendo elevata la velocità utilizzando i comuni slot AGP) girava con un numero di Frame Per Secondo più alto rispetto a una Voodoo2, alla risoluzione di 1024*768. La qualità grafica è veramente notevole, anche se non ancora perfetta, probabilmente a causa dei driver non perfettamente ottimizzati. Unico neo di questa scheda è che, al momento di andare in stampa, non si conosce né il prezzo né il distributore in Italia.

Riva 128 ZX
Unica scheda che merita un'occhiata è l'economica STB VelocityZX AGP e PCI. Una scheda che, ormai, ha poche pretese nel campo dei giochi 3D ma che offre discrete prestazioni nel 2D, in pratica la scheda adatta a essere accoppiata con una Voodoo/Voodoo2. I driver estremamente sviluppati garantiscono, inoltre, una qualità a video ottima e pochissimi problemi.

Riva TNT
L'ultimo nato di nVidia è senza dubbio il massimo processore 2D/3D che il mercato possa offrire. Non solo presenta velocità di elaborazione 3D pari a quelle di Voodoo2 e Savage, ma offre anche prestazioni 2D veramente fenomenali che nei nostri test sono riuscite a eguagliare quelle della pluri-premiata FireGL 1000 Pro AGP. Esistono vari modelli di schede montanti questo chipset, dalle diverse caratteristiche, prodotte da Diamond, Creative e STB. In particolare, la STB Velocity 4400, continuazione della fortunata serie Velocity che ha imposto STB come produttore leader nelle schede video, propone a un prezzo di poco superiore al mezzo milione il chip TNT con un Ramdac a 250MHz e una doppia unità texel, 16MB di SDRam, una porta per il Digital Video (per connettere i DVD) e 2 uscite TV (una S-Video e una composita). Tutto questo per adesso solo su bus AGP.

3Dfx Banshee
La 3Dfx Inc., per la prima volta nella sua storia, ha posato uno sguardo anche sul campo del 2D. Dimenticate, quindi, il fallimento del Voodoo Rush, incompatibile con le schede basate sul primo Voodoo, che comunque non era un chip 2D/3D, ma solo un 3D che poteva venire affiancato sulla stessa scheda da un altro chip 2D (spesso di produzione ATI). I punti di forza del nuovo Banshee sono il cuore del chip Voodoo2 (quindi compatibilità con quest'ultimo) e le GDI di Windows via hardware, che dovrebbero garantire un notevole incremento di prestazioni in ambiente Win95. Abbiamo testato le versioni PCI e AGP della Guillemot Phoenix che hanno ottenuto risultati estremamente soddisfacenti, soprattutto per quanto riguarda la versione AGP. In poche parole una scheda decisamente consigliata per tutti coloro che vogliono una Voodoo2 ma non possono spendere cifre esorbitanti. Inoltre la presenza della versione

http://www.oldgamesitalia.net/

PCI favorisce tutti coloro che, non volendo cambiare radicalmente la macchina, sognano prestazioni al top della categoria.

3Dfx Voodoo

Anche se ormai praticamente fuori produzione, schede come la Monster 3D o la Flash 3D, che montano 4MB di RAM, dedicate esclusivamente all'accelerazione 3D possono ancora fare la differenza. Se avete un sistema obsoleto (diciamo dal P120 in giù) è secondo noi la scelta migliore da prendere in considerazione per un eventuale acquisto. Questo perché, anche comprando una scheda più potente (come una Voodoo2), la scarsa potenza del processore fungerebbe da "collo di bottiglia", rendendo di fatto inutili tutte le funzioni aggiuntive. Senza contare il prezzo bassissimo a cui sono arrivate le schede Voodoo attualmente.

3Dfx Voodoo2

Degno successore del Voodoo, ha conquistato l'AWARD hardware all'ECTS di Londra questo settembre. Come il suo predecessore, è montato su schede add-on, cioè che si installano assieme alla precedente scheda video ed entrano in funzione unicamente in presenza di applicazioni compatibili D3D, Glide o OpenGL. La si può trovare in tagli da 8MB o 12MB di RAM, ma i modelli delle varie case sono così tanti che si può passare dalla Voodoo2 "liscia" a quella con l'uscita tv (come la Miro recensita in questo stesso numero) per arrivare addirittura a quella con le ventole di raffreddamento e overclockata di fabbrica. Anche qui, una volta di più siete voi a dover analizzare la vostra situazione e a dover decidere per il meglio. Le prestazioni offerte rappresentano il massimo rintracciabile sul mercato come qualità video e come velocità in termini di Frame Rate (immagini al secondo). Il prezzo, nonostante i continui ribassi, è ancora alto (si parla di un minimo di 300.000 lire per le scheda da 8MB), ma è ampiamente giustificato dalle prestazioni al top della categoria.

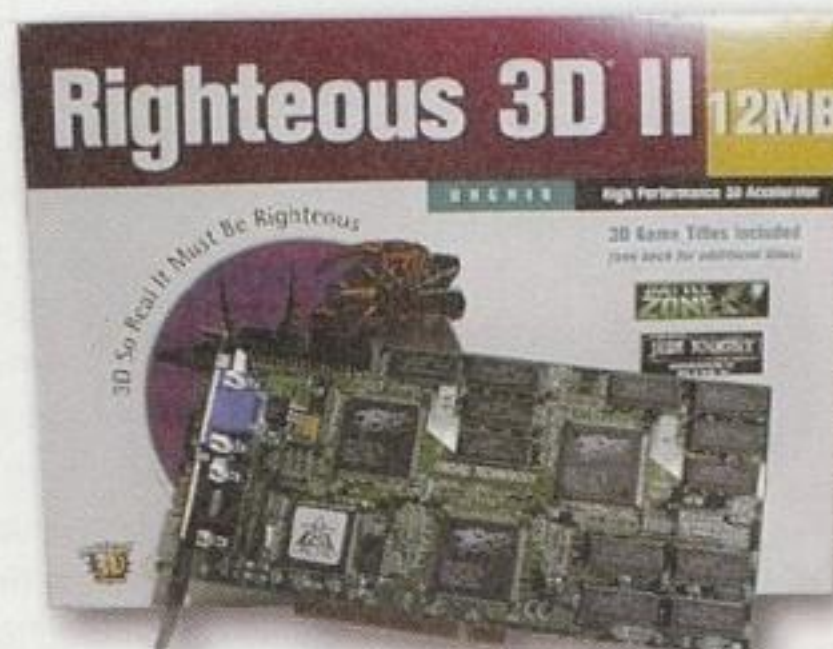
Matrox G100

Questo chip è montato sulla scheda Productiva G100 AGP di Matrox. Anche se offre scarse prestazioni 3D, è una sicurezza nel 2D, dove non da mai nessun segno di rallentamento. Il prezzo contenuto e l'alto livello dei driver la rendono attualmente la scelta più economica per tutti coloro che intendono affidare l'accelerazione 3D a una scheda con Voodoo, 1 o 2 che sia.

Matrox G200

La Matrox, per anni leader nel mercato professionale con la prima Millennium, era rimasta indietro, con l'avvento della grafica 3D, rispetto alle altre case produttrici più "aperte" allo sviluppo di nuove idee. E così dopo quasi 3 anni dalla presentazione della Mystique PCI (che tutti ricordano per la sfortuna di essere uscita 2 mesi prima delle specifiche per il 3D nel mondo dei PC, e quindi manchevole di alcune caratteristiche fondamentali come ad esempio il fog), si propone con una nuova serie di schede basate sul recentissimo chip G200, anch'esso, come vuole la tradizione, sviluppato internamente da Matrox. Di queste dobbiamo ricordare la Millennium G200 e la Mystique G200, che si differenziano tra loro per Bundle e Ramdac. La prima, infatti, presenta un Ramdac più alto e un corredo software più adatto al mercato professionale, la seconda, invece, a fronte di un Clock di Ramdac più basso offre al posto di applicazioni e materiale tecnico una serie di demo e giochi su CD. Anche le Matrox entrano di diritto nelle schede di ultima generazione, sia come risoluzione raggiungibile sia come qualità e velocità nell'esecuzione, in definitiva delle ottime schede dal prezzo contenuto che possono affrontare qualunque applicazione.

si può trovare nei sistemi più anziani, montanti Socket 7, mentre il secondo è appannaggio delle piastre madri Slot 1 e Super Socket 7. La differenza tra i due è direttamente legata alla velocità di trasferimento (maggiore per AGP). Per evitare ogni dubbio, è impossibile montare una scheda AGP su una scheda madre che non lo supporti, mentre è sempre possibile montare una scheda PCI su una motherboard che preveda anche una porta AGP. Questo perché le nuove piastre madre hanno sia lo slot AGP (teoricamente dedicato alla scheda video) sia svariati slot PCI (per usare le schede precedenti come schede audio di rete o acceleratori grafici). Secondo i nostri test l'utilizzo dello slot AGP velocizza in maniera considerevole tutto il sistema, ma varia di scheda in scheda perché, anche qui, non tutte le schede sono uguali....

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTROLLER

Mai come quest'anno la scelta di un controller da gioco è così difficoltosa. I maggiori produttori di hardware sono scesi in campo e combattono, senza risparmiare un colpo, per conquistare larghe fette d'utenti. I giocatori, del resto, sono ormai diventati molto esigenti: sono passati i tempi in cui ci si accontentava della levetta da calibrare attentamente, con solo due tasti e un design spartano. I controller di oggi sembrano oggetti futuristici, tutti cosparsi di pulsanti, rotelle, levette, grilletti e chi più ne ha più ne metta. In questo articolo cercheremo di offrirvi una panoramica globale delle proposte delle maggiori case produttrici di questo genere di periferiche.

Logitech ThunderPad Digital

Microsoft SideWinder Pad

Logitech WingMan GamePad

JOYPAD

Questo tipo di controller, praticamente il dominatore senza possibilità di alternative nel settore console, ha conquistato anche gli utenti PC appassionati di giochi arcade. I joypad che vengono proposti oggi sono tutti digitali, non necessitano di calibrazioni, presentano nel peggiore dei casi almeno quattro tasti di fuoco e sono facili e immediati da usare. Il design della grande maggioranza di queste periferiche richiama da vicino la struttura del joypad della PlayStation, e questo ci indica quanto abbia fatto scuola il controller della console giapponese. La ricerca ergonomica è spinta ai massimi livelli, per dotare il giocatore di pad comodi per lunghe e intense sessioni di gioco.

Tra i modelli più interessanti sicuramente troviamo il **SideWinder Freestyle Pro** di Microsoft che, oltre a essere un ottimo joypad digitale, ha anche la particolarità di tramutarsi in una periferica analogica, mediante la semplice pressione di un tasto. In questa maniera il controllo passa dalla croce direzionale a un sensore interno che rileva le rotazioni della periferica stessa. Con i giochi di guida, in particolare con il nuovo *Motocross Madness* sempre di Microsoft, si rivela eccezionale. Collegabile tramite porta Game o USB. Sempre della stessa casa resta in commercio il vero blockbuster dell'ultimo anno, il **Sidewinder Pad**, che ha trovato grandissimo consenso grazie al supporto dei produttori di giochi e alla possibilità di connetterne fino a quattro in cascata.

Ma la concorrenza si fa agguerrita. Logitech, azienda leader nella produzione di accessori per PC, presenta al pubblico due nuovi Gamepad: il **ThunderPad Digital**, periferica entry-level economica con quattro tasti di fuoco, e il **WingMan GamePad**, nuovissima periferica leggera e funzionale, dotata di porta passante per la connessione di un altro pad e di nove tasti programmabili più due grilletti.

Thrustmaster risponde con il successore del Rage, il **Fusion**: dieci tasti programmabili e un design avveniristico.

Non sta a guardare neppure Suncom, che mette in evidenza l'evoluzione del pluripremiato SFX. Il Pad **SFX-Plus** ha la particolarità di non necessitare di alcun software per essere programmato. Basta spostare una levetta, premere il pulsante da programmare e contemporaneamente il tasto sulla tastiera che si desidera. Semplice e immediato. È inoltre presente un display LCD che riassume le programmazioni del GamePad.

Concludiamo con il **Saitek Cyborg 3D Pad**, una periferica veramente completa: non solo è un ottimo pad digitale, ma è dotato di una levetta analogica da azionare con il pollice destro in contemporanea con la croce direzionale. Questo tipo di controller è specificamente pensato per i giocatori di sparatutto 3D, e ha tasti e grilletti per soddisfare anche il giocatore più esigente. Non mancano a questo pad un controllo a rotella per il Throttle e un volantino-timone posizionato attorno alla croce direzionale.

Microsoft SideWinder Freestyle Pro

Thrustmaster Fusion

http://www.oldgamesitalia.net/

Saitek Cyborg 3D Stick

JOYSTICK

Il supporto Force Feedback è ormai un obbligo, almeno per i produttori di punta. CH Products, azienda che per prima ha proposto sul mercato una periferica dotata di Ritorno di Forza, mantiene a catalogo il suo **Force FX**, periferica valida anche se all'apparenza meno "massiccia" e dotata della concorrenza.

Logitech e Microsoft, invece, propongono ambedue una soluzione a due mani: il nuovo **WingMan Force** di Logitech, basato su un'innovativa tecnologia denominata Cable-Wire per la trasmissione degli effetti dai motori alla leva, è un controller comodo e robusto che offre nove tasti programmabili, una rotella per il controllo del throttle e un hat switch a otto direzioni. Microsoft risponde con l'ormai classico **SideWinder Force Feedback Pro**, che si ripresenta al pubblico dopo il successo di vendite dell'anno passato. Anche questo prodotto presenta nove tasti programmabili, un hat switch a otto direzioni e il controllo throttle, ma in più è dotato del controllo "timone" ottenuto ruotando lo stick su sé stesso. Internamente la trasmissione tra i motori e lo stick è affidata ad ingranaggi, soluzione questa che ha presentato minimi problemi di gioco nella zona neutra del joystick.

Parlando di periferiche più "umane", almeno come prezzo, una menzione speciale merita Saitek: il **Cyborg 3D Stick** è il primo controller adatto al 100% del mercato. È infatti un joystick modulare e configurabile per qualunque giocatore. Mancini, destrorsi, mani grandi o piccole: il Cyborg 3D si adatta in pochi secondi al giocatore. Ogni sua parte può essere smontata e configurata per il migliore comfort di utilizzo. Persino la corsa del grilletto e la distanza dei pulsanti di fuoco in cima allo stick possono essere regolati a piacere.

Logitech propone invece **Interceptor**, un joystick pensato per gli amanti delle simulazioni di volo basato su un nuovo sensore magnetico che permette una grande precisione di rilevamento. È presente un controllo per l'acceleratore e un grilletto aggiuntivo addizionale che può essere programmato come controllo Timone o come Switch a due vie.

Completano il tutto nove tasti programmabili e ben tre Hat Switch a otto direzioni.

Nel campo dei joystick pensati per i simulatori di volo troviamo le soluzioni di Suncom e Thrustmaster, di fatto leader nella produzione di questo tipo di periferiche. Suncom presenta un joystick programmabile alla stregua del GamePad SFXPlus, denominato **Scepter LCD**. Ventiquattro tasti programmabili in maniera immediata per configurazioni avanzate personalizzate. Il kit di punta per il "videotrasvolatore" è invece composto da un bundle che comprende la cloche SFS completa di manetta. Completamente programmabili e godibili anche se non possedete il cockpit da aereo che Suncom usa durante le sue dimostrazioni fieristiche.

Logitech Interceptor

ThrustMaster propone un bundle denominato **Flight System** che comprende un joystick modello TOPGUN, una manetta e una pedaliera. Questo a corollario dell'onnipresente, qualitativa e costosa presenza nel catalogo dell'azienda americana delle periferiche della serie **F-16**.

VOLANTI

Saitek R4 Racing Wheel

Anche qui la concorrenza è agguerritissima. I nuovi giochi di guida, immersivi e coinvolgenti, hanno spinto i giocatori a richiedere in massa volanti di qualità. Le aziende rispondono con tutta una gamma di periferiche dotate di ritorno di forza che, a dispetto dell'elevato prezzo di vendita, incontreranno sicuramente un grande successo di vendita. Non mancano, comunque, ottimi kit di guida "normali" a prezzi un pochino più accessibili.

Tutti i volanti Force Feedback che abbiamo potuto provare sono in ogni caso ben fatti e offrono sensazioni di guida molto simili tra di loro. Questo anche perché i protocolli Force Feedback sono molto standardizzati: la maggior parte dei produttori ha scelto il supporto delle I-Force 2.0, compatibili DirectX e quindi con ogni gioco futuro che preveda un Ritorno di Forza. Microsoft, invece, adotta fin dall'anno scorso uno standard proprietario che è stato supportato dalla sola Saitek. La scelta del volante adatto a ognuno si basa quindi sul prezzo e sulla dotazione di controlli aggiuntivi presenti.

Thrustmaster, ad esempio, forte dell'esperienza in questo genere di periferiche e del successo di pubblico che hanno incontrato i suoi robustissimi volanti, rinnova la gamma con un

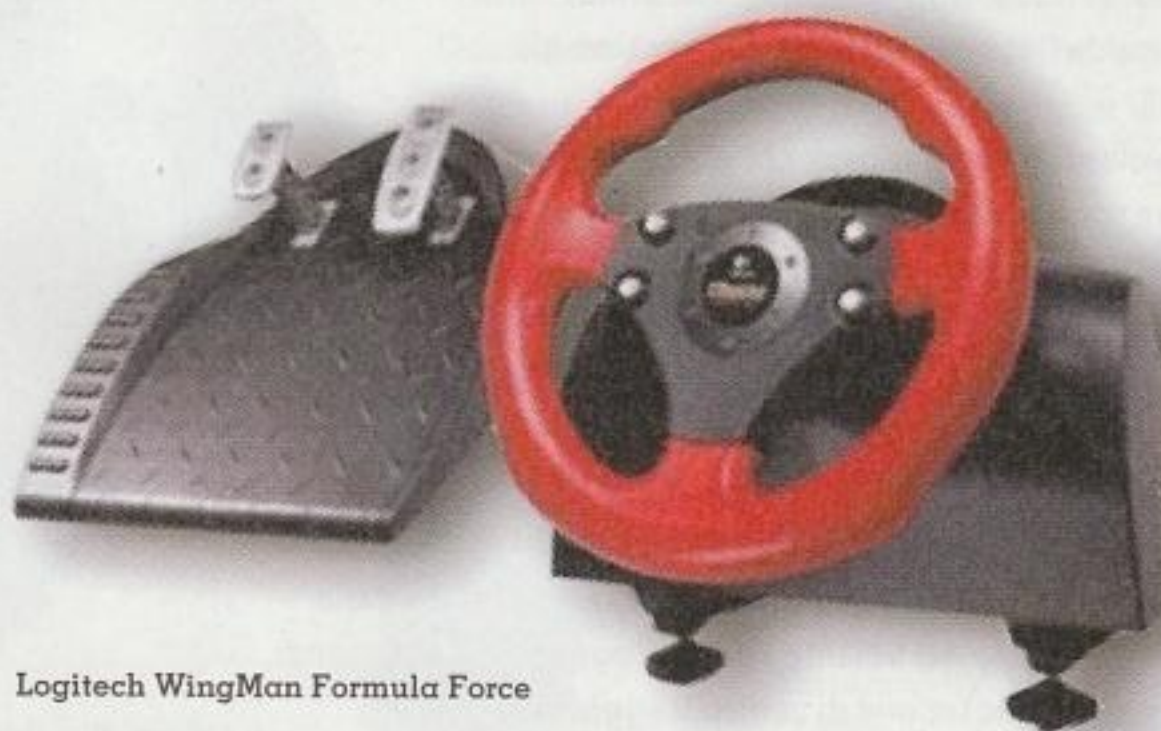
Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

nuovissimo volante Force Feedback: il **Formula Force GT**, con quattro tasti sulle razze del volante e un bilanciere per il cambio in aggiunta a una leva di tipo più classico.

Rispondono da par loro Logitech, Saitek e Microsoft con prodotti altrettanto validi.

Saitek propone il **R4 Racing Wheel**, una periferica ottimamente costruita e confortevole da usare, grazie anche alla possibilità di scegliere tra tre differenti posizioni del volante e di personalizzare la "durezza" della risposta di volante e pedaliera. Questo volante ha due tasti sulle razze e un duplice metodo di controllo per il cambio: troviamo un bilanciere tipo "Formula Uno" e un classico pomo per i nostalgici.

Di ottima fattura anche il **SideWinder Force Feedback Wheel** di Microsoft. Questo volante è molto elegante e offre ben sei tasti sulle razze oltre a due posteriori per il controllo delle marce. Come il Saitek, si attacca alla porta Game e non richiede la presenza di una seriale libera.

Logitech presenta forse il modello più convincente tra quelli che abbiamo provato: il **WingMan Formula Force** è il volante che in assoluto ci ha dato le migliori sensazioni globali. Costruito in maniera molto robusta, ha un look molto accattivante e corsaiolo. La pedaliera presenta due differenti fattori di resistenza per ogni pedale, in modo da replicare con maggiore fedeltà il feeling di una vera auto. L'impugnatura è comodissima e sul volante sono presenti quattro tasti più il controllo cambio posteriore. Interfaccia Seriale e USB. Di questa periferica esiste anche una versione non dotata di Force Feedback.

Logitech WingMan Formula Force

PERIFERICHE VARIE

CH Switchbox

Siete circondati da joystick, gamepad, volanti eccetera? Siete stufi di mettere e togliere di continuo la presa giusta nel PC, aprire il Pannello di Controllo, caricare il driver giusto? Ecco la periferica che fa per voi. Lo Switchbox si attacca alla presa game della vostra scheda audio e fornisce quattro prese aggiuntive. Potrete collegare quattro diversi joystick a ogni Switchbox (si possono mettere in cascata) e, cliccando su un icona nel System Tray, scegliere al volo quale utilizzare. Veramente fantastico, però funziona solo con joystick completamente analogici.

Saitek PC-Dash

Una tavoletta completamente programmabile che offre immediato accesso alle funzioni più usate dei giochi più famosi. Perfetta se non ne potete più di cercare quel maledetto comando shift-alt-ctrl-qualcosa. Esistono in commercio delle configurazioni già pronte con tanto di mascherina da porre sul PC-Dash. Si possono creare profili personalizzati e stampare le mascherine rintracciabili anche su Internet.

MasterPilot

Da Quickshot un'evoluzione "seriosa" del PC Dash. Collegato alla porta della tastiera, il MasterPilot fornisce ventiquattro tasti programmabili più una manetta. Le configurazioni sono però memorizzate su cartuccia e per programmarle è necessario un apposito accessorio. Cartucce con i profili dei giochi più famosi sono in vendita, e più MasterPilot possono essere collegati in cascata per aumentare all'infinito le possibilità di personalizzazione.

ThrustMaster FragMaster

Non lo abbiamo ancora provato ma il design è affascinante. Un joystick da usare a due mani il cui nome tradisce lo scopo che si prefigge, ovvero proporsi come la periferica più adatta per gli sparatutto 3D in soggettiva. Avveniristico... ma utile? Vedremo...

LA MACCHINA DEI SOGNI

CONFIGURAZIONE

Piastra madre	ABIT BH6
Processore	Pentium II 450 MHz
Memoria RAM	192 MB 100 MHz SDRAM
Hard Disk	IBM Deskstar 16Gp da 16,8Gb
DVD-ROM	Creative Labs Dxr2
Scheda Video	STB Velocity 4400
Scheda Video 3D	Miro Hiscore II
Scheda Audio	Creative Sound Blaster Live!
Scheda Audio 3D	Diamond Monster Sound
Monitor	Sony Multiscan GDM-200PS
Gamepad	Microsoft SideWinder Freestyle Pro

PIASTRA MADRE ABIT BH6

In coincidenza con la release delle nuove CPU PentiumII 350MHz e 400MHz con clock di sistema a 100MHz e il chipset di supporto 440BX, la ABIT Computer Corporation di Taiwan ha annunciato la sua ultima generazione di motherboard che useranno questa tecnologia. La piastra è stata studiata specificatamente per funzioni multimediali e presenta ben cinque slot PCI e due slot ISA, oltre lo slot AGP. La grossa novità, comunque, consiste nell'uso del Soft Menu II per regolare voltaggio e clock via BIOS senza jumper né dip switch.

PROCESSORE PENTIUM II 450 MHZ

Semplicemente il massimo della gamma Intel, veloce affidabile e incredibilmente potente. Ancora una volta Intel si afferma come produttrice dei migliori processori per PC.

RAM

3 Dimm da 64MB (per un totale di 192MB) di RAM PC100, per poter sfruttare a pieno il chipset BX e il suo Bus a 100MHz.

HARD DISK

Anche se gli hard disk SCSI sono ancora più veloci di quelli EIDE, il giocatore non riesce a notare questa differenza. Per cui la nostra scelta ricade su un IBM Deskstar 16Gp da 16,8GB. Per poter installare tutti i vostri giochi senza problemi di spazio e con una velocità prossima allo SCSI.

DVD-ROM CREATIVE LABS DXR2

Utilizzare uno slot PCI per un contoller DVD non è più un problema quando se ne hanno cinque a disposizione. Il decoder MPEG-2 è controllato dall'interfaccia IDE/ATAPI presente sulla piastra madre. La technologia di resolution-enhancement Dxr2 della Creative permette di ottenere una qualità d'immagine nettamente superiore alla concorrenza e l'uscita video NTSC permette di vedere i DVD sulla televisione oltre che sul PC. Infine, sembra che questo sia l'unico drive capace di leggere media CD-R.

SCHEDA VIDEO STB VELOCITY 4400

Semplicemente la migliore scheda video attualmente disponibile sul mercato. Avvalendosi di una dotazione RAM di ben 16MB e di una modalità AGP X2 si può tranquillamente posizionare svariati gradini più in alto della concorrenza. Inoltre, sarebbe un danno dimenticare i 10 anni di garanzia e il supporto continuo via Driver concessi da parte della STB stessa.

SCHEDA VIDEO 3D MIRO HISCORE II

La scheda della Miro presenta, oltre al chip Voodoo nella sua ultima generazione, 12MB di RAM che alleviano ogni possibile scatto o pausa durante il gioco e un'uscita TV per giocare in stile console. Anche se all'apparenza le prestazioni si mantengono in linea con le altre schede Voodoo 2 presenti sul mercato, la scheda della Miro sembra avere un asso nella manica in quanto prevede la possibilità sfruttare l'overclocking via driver. Inoltre, è presente nel package, un cavo SLI che permette di ottenere prestazioni come 70 fps a 1,024 per 768 in *Quake II*, collegando tra di loro due schede Voodoo2.

SCHEDA AUDIO CREATIVE SOUND BLASTER LIVE!

La Creative spazza via la concorrenza con questo package dotato, oltre ad una scheda audio PCI "state of the art" anche di un sistema di diffusione Four Point Surround. La scheda utilizza il chip audio EMU10K1 con polifonia fino a 192 voci, SoundFont Technology ed effetti 3D ed è fornita con 2MB di RAM espandibili a 32MB. Oltre la porta joystick/MIDI standard, le solite porte in/out e uscite audio RCA placcate oro stile Sound Blaster AWE64 Gold, la Live! presenta una scheda aggiuntiva comunicante via cavo EIDE con 1 MIDI Out, 1 MIDI In, una coppia I/O in standard S/PDIF e un connettore digitale di tipo DIN per future connessioni con sistemi fino a 8 casse. Il sistema di diffusione è composto da quattro casse più un sub-woofer della Cambridge SoundWorks.

SCHEDA AUDIO 3D DIAMOND MONSTER SOUND MX 200

La Monster Sound, affiancata alla Sound Blaster Live! e all'impianto Four Point Surround, dà una sensazione di immersione totale nell'ambiente di gioco, specialmente con titoli ottimizzati. La scheda, funzionante su bus PCI, offre due uscite audio, permettendo l'utilizzo di sistemi di casse surround, un'ingresso microfono e un input al quale si può collegare la scheda audio preesistente mediante il cavo fornito nel package. La Monster Sound viene utilizzata, dunque, dai giochi a questa dedicati lasciando alla preesistente scheda audio il compito di gestire le altre funzionalità. La Monster Sound supporta inoltre l'API A3D 3D-positional audio dell'Aureal e l'API DirectSound 3D della Microsoft nel caso si voglia installarla come scheda principale del proprio sistema.

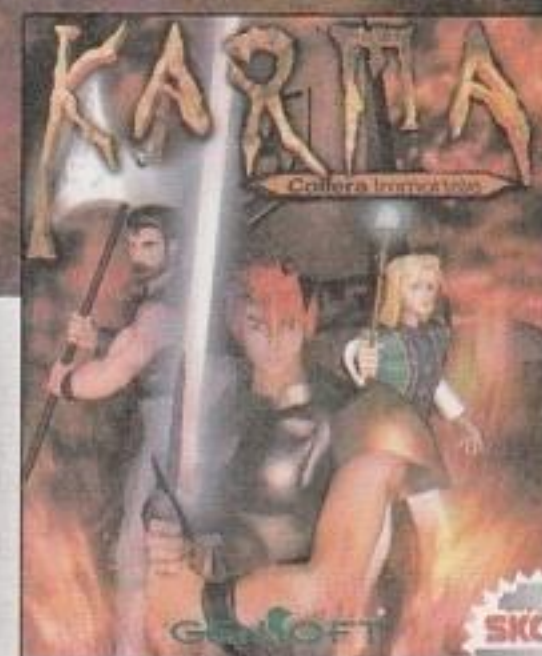
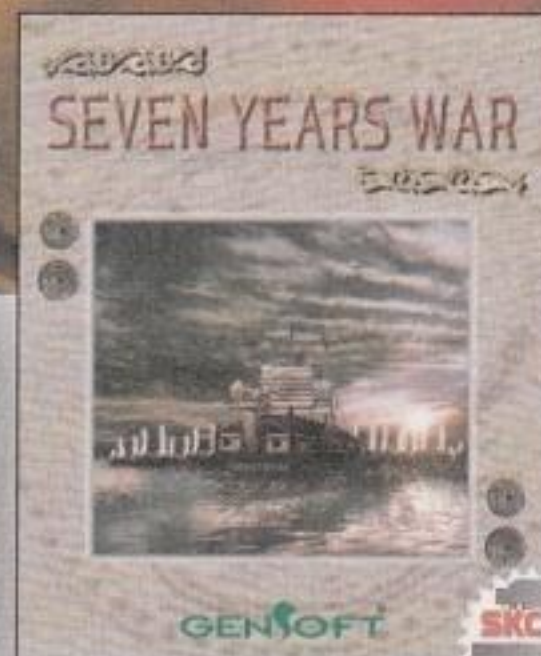
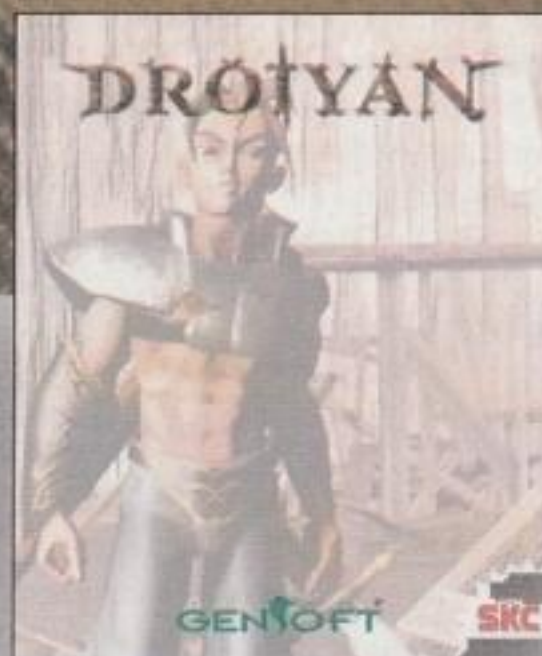
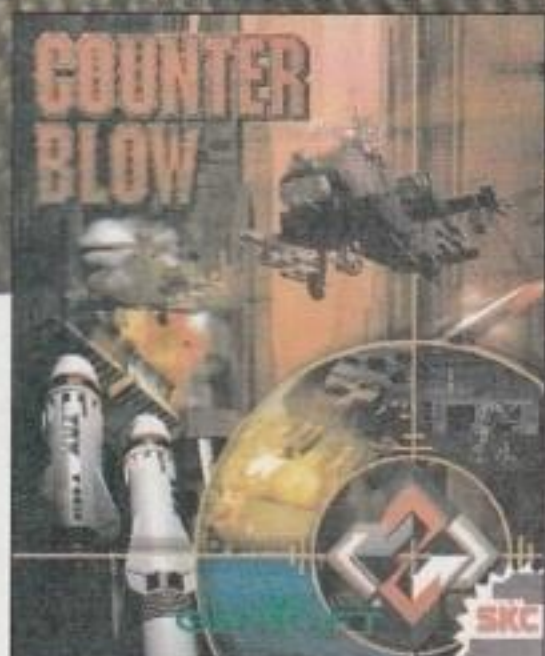
MONITOR SONY MULTISCAN GDM-200PS

Con un immagine visibile di 22.5 inch, un pitch di 0.25-0.28mm e una risoluzione massima di 1920 per 1200 con refresh a 75 Hz, la Sony presenta il monitor per applicazioni grafiche per eccellenza. La qualità del display è eccellente, senza distorsione persino ai bordi dell'enorme schermo, e l'immagine è luminosa (la luminosità povera è uno degli svantaggi comuni con schermi grandi). I parametri di luminosità, contrasto e grandezza sono facilmente regolabili dal panello frontale.

GAMEPAD MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE PRO

Premendo il pulsante 'Sensor' il Freestyle si trasforma da un gamepad, apparentemente standard, in una delizia "motion-controlled". Un sensore interno percepisce i movimenti analogici nelle assi X e Y permettendo una risposta precisa senza ritardo. Il Freestyle è lideale per giochi in cui il controllo del movimento in ambienti 3D è separato dal controllo della telecamera che simula la vista, come, ad esempio, *Interstate '76*.

Marc Brandon D'Souza

http://www.oldgamesitalia.net/

Il genio è passato di qui.

Qualsiasi genio si limiterebbe a mettere solo tre desideri a tua disposizione, noi di Gensoft te ne vogliamo offrire un quarto. No, non c'è bisogno di strofinare lampade magiche.

Dall' esigenza di soddisfare le vostre richieste è nata la nuova serie di videogiochi Gensoft. Quattro eccezionali giochi di strategia con una grafica perfetta.

Con **Counter Blow** proverai l' emozione di vivere una guerra reale in uno scenario post-atomico mentre con **Droyan** sarai immerso nell' eterna lotta tra il bene e il male. **Seven Years War** ti porterà direttamente nel medioevo del Sol Levante e **Karma** ti introdurrà nel fantastico mondo di una mente orientale. Tutto questo non è geniale?

 tel. +39 0532/786911 fax +39 0532/786999 Internet: www.g http://www.oldgamesitalia.net/

La loro ora più gloriosa

"*Non piove mai: diluvia*", dicono gli inglesi. Ciò sembra essere particolarmente vero per quanto riguarda i simulatori di volo ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Dopo un lungo periodo d'oro seguito da un'altrettanto protratta siccità, quattro società di software vecchie e nuove stanno per alzarsi in volo e ripetere i duelli che incendiarono i cieli europei dal 1940 al 1945... Chi sopravviverà?

Ci fu un tempo in cui metà dei simulatori di volo realizzati erano ambientati nei cieli della Seconda Guerra Mondiale. Giochi come *Their Finest Hour*, *Aces of the Pacific*, *Aces Over Europe* e *Secrets Weapons of the Luftwaffe* erano uniformemente eccellenti e coprivano ogni periodo storico, dalla Battaglia d'Inghilterra ai grandi scontri aeronavali del Pacifico, fino agli ultimi bombardamenti alleati sull'ormai agonizzante Terzo Reich. Poi, dopo il pur bellissimo *1942: The Pacific Air War* della MicroProse (il primo simulatore di volo a presentare un motore strategico in tempo reale che gestiva la guerra aeronavale intorno al giocatore) il silenzio.

Nel frattempo, tecnologia e *design* si evolvevano verso orizzonti più sofisticati: acceleratori grafici, campagne in tempo reale, modelli di volo senza compromessi... Tutte meraviglie, però, oggi difficili da incontrare al di fuori del consueto simulatore di jet ultramoderno. Era arrivata l'ora che qualcuno sfruttasse le meraviglie fine millennio per aggiornare quei vecchi classici e - come sempre succede - alla fine quattro ditte ci hanno pensato tutte insieme. La cattiva notizia è che tutte hanno deciso di ambientare i loro giochi in Europa, ignorando completamente le battaglie aeronavali del Pacifico. La buona è che ognuno di essi si presenta, a suo modo, stupefacente...

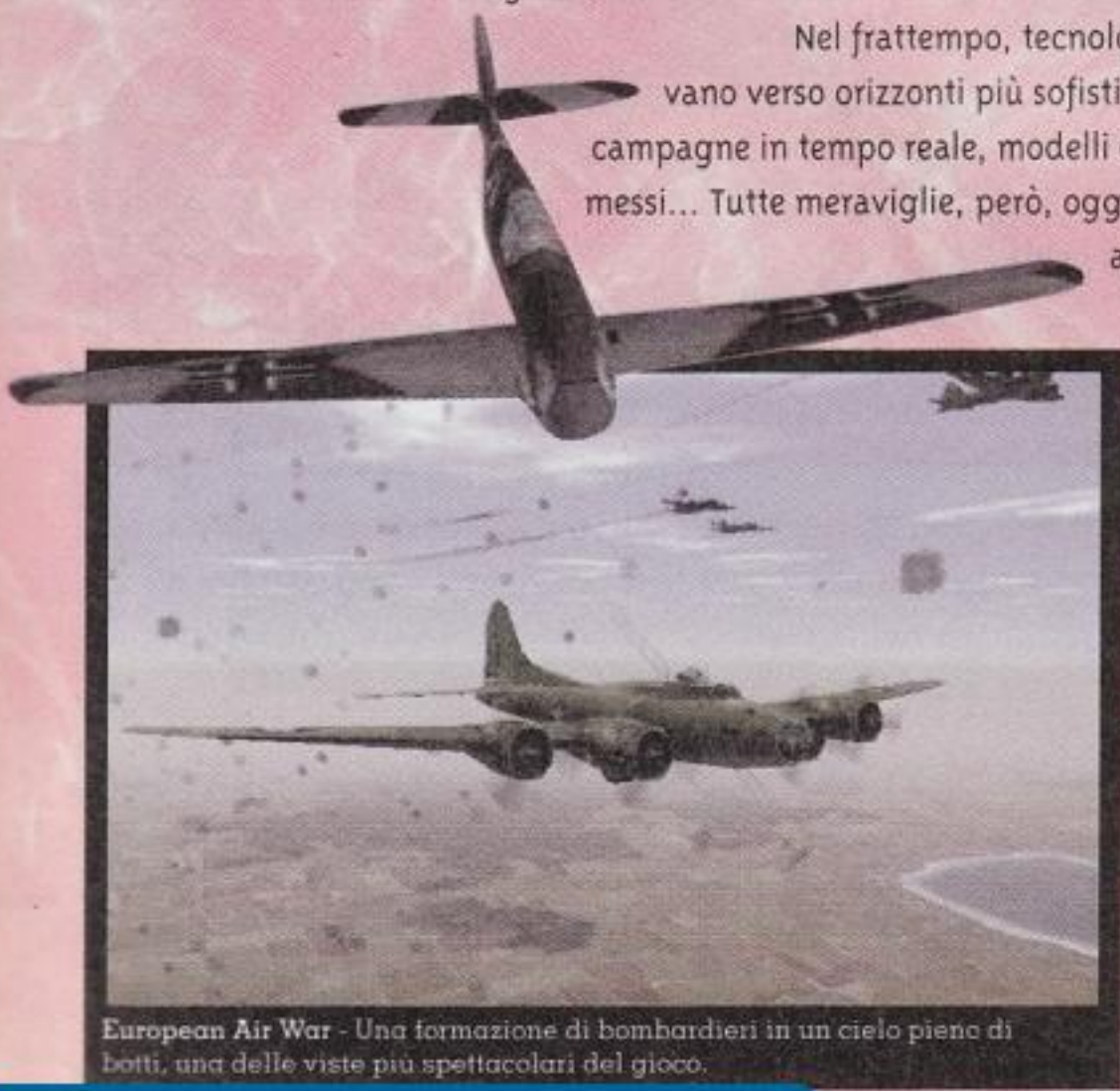
European Air War - Una formazione di bombardieri in un cielo pieno di botti, una delle viste più spettacolari del gioco.

EUROPEAN AIR WAR — MicroProse

Il seguito di *1942: The Pacific Air War* è uno dei titoli attesi da più tempo. Il suo predecessore detiene probabilmente la corona di simulatore di volo secondo conflitto mondiale più realistico e sofisticato tra quelli ambientati durante il secondo conflitto mondiale, e di un possibile seguito ambientato in Europa si iniziò a parlare fin dalla sua pubblicazione (nel 1994). Dopo parecchi ritardi e incertezze, *European Air War* sta per atterrare (probabilmente già il mese prossimo) e, dei titoli presentati, è l'unico del quale abbiamo potuto provare una beta pressoché completa.

EAW ha tre importanti frecce al suo arco: il più alto numero di aerei simulati (11 appartenenti a tre nazioni), la copertura del periodo storico più ampio (dalla Battaglia Aerea d'Inghilterra del 1940 agli ultimi scontri sui cieli della Germania nel 1945) e, soprattutto, tre campagne completamente dinamiche, giocabili da entrambe le parti del conflitto, con una generazione delle missioni basata sui risultati di quelle volate in precedenza. Il giocatore può volare missioni singole o iniziare una "carriera" in una delle tre aviazioni, con la possibilità di essere promosso e acquisire sempre più controllo sulla propria squadriglia. Il sistema di comunicazione con i piloti controllati dall'IA è molto buono, e si colloca al livello di *F-15* della Jane's o di *F-22* della DID.

L'alto numero di aerei potrebbe far pensare a una "omogeneizzazione" dei modelli di volo, ma non è così. Al contrario, una caratteristica che abbiamo sperimentato nel gioco, al livello di difficoltà più realistico, è l'estrema difficoltà di pilotaggio. Basta una manovra troppo azzardata o brusca per perdere un'ala o vedere l'aereo entrare in una caduta a vite difficilmente recupera-

http://www.oldgamesitalia.net/

Fighter Squadron - La cabina di pilotaggio di un Lancaster vista dalla fusoliera, una delle tanti peculiari viste del gioco.

bile. Al di là dell'accuratezza del modello di volo, altri *team* di progettisti spesso decidono di rendere leggermente meno severi questi rischi per compensare il fatto che il giocatore, davanti al monitor, non è influenzato dall'effetto delle forze fisiche sul suo corpo che aiutavano i veri piloti a intuire quando stavano per superare i limiti del loro aereo. La MicroProse, invece, ha puntato sulla fedeltà assoluta, al punto che il risultato potrebbe frustrare alcuni piloti oltre le realistiche aspettative. Fortunatamente il programma presenta un vasto parco di opzioni che permettono di abbassarne in parte o totalmente la difficoltà.

La veste grafica di *EAW* sotto Direct 3D è buona, ma non spettacolare (soprattutto se confrontata con quella di *WWII Fighters* della Jane's), mentre purtroppo nella nostra beta non è stato possibile fare funzionare il supporto *glide*. D'altro canto, il gioco è molto fluido, e supporta fino a 256 aerei contemporaneamente nel suo "cielo virtuale". Decollare con uno squadrone di Hurricane e vedere fino a 20 aerei alzarsi in formazione con noi, o intercettare un volo di 15 Lancaster con 12 Messerschmit in un cielo pieno di traccianti e esplosioni è uno spettacolo che assolutamente toglie il fiato!

A noi la beta è piaciuta molto, e se non vi consigliamo immediatamente di acquistare il gioco finito è solo perché, mentre scriviamo, non abbiamo ancora potuto materialmente provare la versione più o meno finale di nessuno dei suoi concorrenti. Sia come sia, *EAW* innalza il livello di qualità dei suoi predecessori agli standard attesi alla fine degli anni novanta, e ci rassicura che almeno un titolo "papabile" apparirà sul mercato. Il gioco è completato da una serie di documentari di ottima qualità e dalla notevole durata, i quali introducono con alcune delle immagini più spettacolari tratte dagli archivi dell'epoca la situazione storica di ogni campagna.

WORLD WAR II FIGHTERS — Jane's

Un prodotto nato quasi per acclamazione! "Quando", si chiedevano i fan della società statunitense, "la Jane's applicherà il talento e il *know-how* dimostrato in titoli come *Longbow 2* e *F-15* a un'ambientazione più 'classica'?" I volponi della Jane's lo stavano già facendo, e il risultato arriverà con ogni probalità nei negozi alla fine novembre.

WWII Fighters modella "solo" sette aerei, ma con grande accuratezza grafica (le immagini di anteprima e il demo hanno lasciato a bocca aperta un amico modellista). Ogni aereo presenta un cruscotto virtuale in 3D perfettamente riprodotto, con tutti gli indicatori e gli strumenti funzionanti. La veste grafica è probabilmente la migliore e la più spettacolare tra tutti i giochi presentati, e se avete due schede Voodoo 2 montate in SLI potrete gustarvela a 1024x768. L'impressione, dal demo, è che la Jane's abbia puntato a uno spettacolo di portata spielberghiana, completo di effetti speciali, rilassando leggermente la precisione della ricostruzione storica. Se avete assistito almeno a una volta a quello spettacolo per gli occhi che è *Longbow 2* saprete cosa aspettarvi: effetti realistici di luce in base a tempo atmosferico e momento della giornata, esplosioni, aerei che vanno in pezzi nei modi più vari e spettacolari, missioni notturne illuminate dai traccianti, effetti particellari di fumo e nubi e tanta altra roba buona. Il modello dei danni è molto accurato non solo per il numero dei sistemi di bordo che possono essere danneggiati, ma anche per come essi vengono rappresentati nelle viste esterne del velivolo, al punto che il giocatore può cercare di valutare "a vista" quali danni ha inferto agli aerei avversari. Un altro settore in cui la *Jane's* eccelle è quello dei *tutorial*, e come in *LB2* nel gioco ne troveremo uno personalizzato per ognuno dei sette aerei.

Fighter Squadron - Un P-38 in volo su un'installazione radio. La veste grafica del gioco è probabilmente la meno moderna tra tutti quelli attesi per Natale.

La giocabilità è più immediata rispetto a *EAW*, e a noi il demo ha ricordato le emozioni di un superclassico del passato: *Chuck Yeager's Air Combat*, della Electronic Arts. *WWII Fighters* permette di impugnare il joystick e gettarsi in dogfight serratissimi senza troppe preoccupazioni, combattendo contro avversari dall'ottima IA. Da qualche parte, però, occorreva trarre le risorse per tutto questo ben di dio, e *WWII Fighters* presenta così qualche limitazione rispetto a *EAW*... In particolare, il periodo

Combat Flight Simulator - Un altro aereo precipita in fiamme. Il motore grafico probabilmente sarà lo stesso utilizzato in *Flight Simulator 99*

http://www.oldgamesitalia.net/

World War II Fighters - No, non è l'introduzione, è il gioco vero e proprio! E se avete due Voodoo2 ve lo gusterete a 1024x768... Come sta il vostro salvadanaio?

storico coperto è più ristretto, mentre la campagna avrà una struttura semidinamica a "albero" simile a quella di *F-15* (e distante quindi sia da *LB2* che da *Falcon 4*). Il modello di volo potrebbe, infine, far storcere il naso ai puristi più estremi (per fare un esempio, nel demo non siamo mai riusciti a fare entrare l'aereo in vite, cosa che in *EAW* ci è accaduta due minuti dopo il primo decollo!), ma anche qui occorrerà attendere il gioco finito per esprimere un giudizio. Il prodotto finale conterrà numerosi filmati e interviste con gli assi dell'epoca. Il manuale, naturalmente, promette di essere il consueto "fermaporte" a cui la Jane's ci ha abituati.

FIGHTER SQUADRON
(THE SCREAMIN DEMONS OVER EUROPE) — Activision

FS:TSDOE è un gioco che smentisce immediatamente il proprio titolo! In primo luogo, è l'unico dei programmi presentati che permette di volare non solo su aerei da caccia ma anche su bombardieri... In secondo luogo, è anche l'unico programma che ricostruisce la guerra aerea nel teatro Nordafricano nel 1943 (gli altri teatri includono D-Day e Germania '44-'45)!

Il gioco è sviluppato da Eric Parker, autore tra gli altri di *A-10 Cuba*, e rispecchia la filosofia del suo "designer": giocabilità senza compromessi nel realismo. Il programma permette di volare su otto aerei, tra i quali, appunto, bombardieri come l'inglese Lancaster - e se vorrete partecipare una missione come mitragliere di coda di uno di questi colossi sarete i benvenuti. Il motore grafico del gioco è estremamente peculiare, nel senso che ogni aereo è modellato in tempo reale sia all'interno che all'esterno. Potete "zoomare" sul vostro aereo e vedere da fuori esattamente il cruscotto che avete di fronte quando pilotate, o guardare la cabina di un bombardiere dall'interno della sua fusoliera, con il punto di vista da dietro le spalle dei piloti. La veste grafica non è estremamente spettacolare in senso assoluto (in verità, forse dei quattro titoli è quella che ha il sedere più basso), ma è molto funzionale al gioco.

Il programma presenta un approccio peculiare anche alla generazione delle missioni. In pratica, esistono 30 modelli "base" di missione, ai quali il programma applica un sistema di generazione casuale, in modo che ogni partita sia diversa da quelle precedenti.

Chi ha giocato a *A-10 Cuba* conosce l'accuratezza che Parker riversa nella rappresentazione delle leggi fisiche nei suoi simulatori. Tale accuratezza non riguarda solo il modello di volo, ma gli effetti dell'ambiente (turbolenze, venti...) e l'applicazione di tali effetti a ogni oggetto presente sul campo di battaglia. Per fare un esempio, se provate a tirare con troppa violenza in una direzione il timone del vostro bombardiere, mentre avete un ala danneggiata, non meravigliatevi di vedere un motore sull'ala opposta staccarsi e cadere roteando verso il terreno lontano. Questo genere di dettagli non è attualmente presente in nessun altro simulatore. Un altro punto di forza del gioco sarà l'intelligenza artificiale, anche qui non solo dei piloti virtuali ma di qualunque oggetto presente sul campo di battaglia. Parker assicura che, nel programma finito, ogni singolo camion presente nella missione saprà dove sta andando e cosa sta facendo.

Fighter Squadron è il primo "outsider" tra i simulatori che ci aspettano entro Natale (*Combat Fight Simulator* è il secondo) e, in mezzo a tutto il can can scatenato da *EAW* e *WWII Fighters*,

CONTRASTA E CONFRONTA

Non avendo sottomano le versioni definitive dei titoli presentati in questa anteprima non è naturalmente possibile esprimere un giudizio... Questa tabella, che riassume le loro caratteristiche, potrà almeno aiutarvi a decidere quale attendere con maggiore trepidazione!

	N° Aerei Simulati	Nazioni	Periodo	Teatri di Guerra	Campagna	Accelerazione Grafica	Multiplayer
EUROPEAN AIR WAR	11	Inghilterra Germania Stati Uniti	1940-45	Battaglia d'Inghilterra, D-Day, Germania '44-'45	3 dinamiche	Software, Direct 3D, Glide	Fino a 8, via LAN, Internet o Connessione diretta
WWII FIGHTERS	7	Inghilterra Germania Stati Uniti	1944	Dal D-Day all'Offensiva delle Ardenne	Semidinamica con missioni collegate a "albero"	Software, Glide	Fino a 8 via LAN o Internet
FIGHTER SQUADRON	10 (inclusi bombardieri)	Inghilterra, Germania, Stati Uniti	1943-45	Nord Africa, D-Day, Germania '44-'45	30 tipi di missione, con generazione casuale degli eventi e editor.	Software, Direct 3D, Glide, OpenGL	Fino a 16 via LAN o Internet
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	8	Inghilterra Germania Stati Uniti	1940-45	Tutto il mondo! 2 Campagne: Inghilterra '40 e Europa '43-'45	Missioni precostruite	Software, Direct 3D	Fino a 8, via LAN, Internet o Connessione diretta

World War II Fighters - Un P-38 in combattimento. Notate il riflesso del sole sul metallo della fusoliera.

LASSU' CON IL MEGLIO DEL MEGLIO...
...Ovvero, gli aerei su cui voleremo!

EUROPEAN AIR WAR
P-38 Lightning, P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt, Hawker Hurricane, Supermarine Spitfire, Typhoon, Tempest, Messerschmitt Bf.109, Messerschmitt Bf.110, Focke Wulf Fw.190, Messerschmitt Me.262 Schwalbe

WWII FIGHTERS
P-38J Lightning, P-47D Thunderbolt, P-51D Mustang, Spitfire F.IX, Messerschmitt Bf-109G, Focke Wulf 190 A8, Messerschmitt 262

FIGHTER SQUADRON
P-51D Mustang, P-38J Lightning, Typhoon, Focke Wulf 190, Messerschmit 262, Junkers 88A (B), Lancaster (B), Mosquito (B).

COMBAT FLIGHT SIMULATOR
Spitfire Mk. I, Hurricane Mk. I, Messerschmit Bf-109E, Messerschmitt Bf-109G, Focke Wulf 190 A8, P-47D Thunderbolt, P-51D Mustang, and the Spitfire Mk. IX

potrebbe, tomo tomo, quatto quatto, rivelarsi una grossa sorpresa. Tenete d'occhio le pagine di Zeta!

COMBAT FLIGHT SIMULATOR — Microsoft

C'era un tempo in cui la Microsoft pubblicava giochi il cui successo dipendeva più dalla fama della società che ci stava dietro che dalla loro effettiva qualità. Tale situazione avrebbe potuto comodamente continuare, ed è quindi un riconoscimento al Bill internazionale che la sezione "divertimento" della "Big M" si sia impegnata fino a raggiungere un livello qualitativo almeno pari a quello delle altre società specializzate.

Oltre alle consuete assicurazioni di realismo e fedeltà assoluti, *Microsoft Combat Flight Simulator* offre una caratteristica pressoché unica: la compatibilità con aerei e scenari del "genitore" *Flight Simulator*. Proprio così: se ve ne verrà il ghiribizzo, con *CFS* potrete andare in giro con il vostro Learjet sui cieli della Londra del *blitz*, o attaccare un 747 dell'Alitalia con una squadriglia di Spitfire.

Se invece questi scenari alla *Zona del Crepuscolo* non vi attirano, potrete volare e combattere più "canonicamente" con otto aerei del periodo. Sebbene la grafica del gioco sia meno curata rispetto a *EAW* e *WWII Fighters* (ma occorrerà vedere il prodotto finito), i progettisti hanno puntato su due altri importanti aspetti del prodotto: il modello di volo e l'Intelligenza Artificiale degli avversari. Mentre ogni società assicura l'urlante perfezione dei propri modelli di volo, la Microsoft ha potuto schierare per il suo gioco il battaglione di ingegneri aeronautici che da 16 anni sviluppa i modelli per *Flight Simulator*, e l'accuratezza raggiunge dettagli come l'effetto che le vibrazioni dei motori a pistoni avevano sull'assetto degli aerei in volo, o il variare della vischiosità dell'olio in base alla temperatura del motore. Organizzazioni come la NASA e lo Smithsonian Institute hanno contribuito ai dati di volo degli aerei alleati, mentre per quelli i tedeschi il team si è avvalso anche di documenti catturati durante la guerra, inclusi i test fatti dagli ingegneri nazisti nei tunnel del vento.

L'intelligenza artificiale è stata sviluppata lavorando a stretto contatto con un'associazione di veterani di guerra Statunitensi, Neozelandesi e Australiani, i quali hanno aiutato i programmatori a implementare le tattiche realmente usate durante la guerra. Un complicato modello di "avvistamento" del bersaglio (comprendente distanza e dimensioni degli avversari, arco visivo del pilota e altri elementi) assicurerà che i piloti virtuali volino con le stesse limitazioni di quelle reali - fatto importantissimo in un gioco in cui il Globo Oculare Mk.1 rappresenta ancora l'unico strumento di avvistamento del nemico! Il gioco è infine completato da un sofisticato modello di "danni", nel quale l'effetto di ogni singolo proiettile viene valutato in base alla parte dell'aereo che ha colpito, e a quali elementi dello stesso possono essere stati realisticamente danneggiati dal colpo.

Le missioni possibili includono volo libero, missioni singole già pronte o generate dal giocatore e due campagne (nulla di originale anche qui: Battaglia Aerea d'Inghilterra e Guerra Aerea in Europa dal '43 al '45). Il gioco, inoltre, riproduce accuratamente una grande varietà di bersagli "a terra", come carri armati, navi e treni militari (in una delle missioni più divertenti dovrete colpire l'auto di un generale in mezzo a una parata militare nel cuore di Parigi!). Mentre difficilmente vincerà premi per l'aspetto visivo, *CFS* potrebbe rivelarsi un inatteso *outsider* capace di soddisfare i puristi più esigenti - senza per questo trascurare l'occasionale momento di follia in cui un Thunderbolt potrà incrociare le mitragliatrici con un dannato Focke Wulf zigzagando tra i grattacieli della New York degli anni '90...

Vincenzo Beretta

Combat Flight Sim. - In volo sulla bella Londra, proprio come in *FS98*... Meglio ammirare in fretta i monumenti prima che arrivino i bombardieri tedeschi!

http://www.oldgamesitalia.net/

Con i programmi a controllo vocale vincere è più facile! E con la grande rottamazione costano meno!

Grazie al controllo vocale, alla potenza del software a 32bit ed alla semplicità di utilizzo, giocare e vincere al Superenalotto, al Totocalcio, al Totogoal o un torneo di Fantacalcio non è mai stato così semplice.

QUI!

L'eccezionale campagna di rottamazione: il tuo software usato vale 30.000 lire!

Per l'acquisto di uno dei seguenti pacchetti: Superenalotto vocale, Totocalcio vocale, Totogoal vocale, Serie A Fantacalcio vocale a lire ~~99.900~~ **69.900**

iva inclusa, con l'acquisto del prodotto usato a L. 30.000

È possibile rottamare anche nei negozi... UNION

GENSOFT®

innovazione per passione

tel. +39 0532/786911 fax +39 0532/786999 Inte...

http://www.oldgamesitalia.net/

ensoft,
ampagna di

Numero Verde
167-846124

DRAGON
SYSTEMS

AVELLINO	ITALSISTEMI S.R.L.
BARLETTA	DITTA VITO NERO
BRESCIA	PERGIOCO S.R.L.
CALTAGIRONE	TUTT'UFFICIO
CAMPORA SAN GIOVANNI	TURCO ELETTRODOMESTICI S.A.S.
	DI TURCO GUERINO & C.
CAPO D'ORLANDO	ITALSAT SAS
CASERTA	ITALSISTEMI S.R.L.
CATANIA	TECNOPLANET S.R.L.
COMMENDA DI RENDE	MICROLINK DISPLAY
	SERVIZI QUALIFICATI S.R.L.
COSENZA	NETCOM S.R.L.
FIRENZE	PERGIOCO S.R.L.
JESI	COMPUTER HARDWARE DI BENIGNI LUCA
L'AQUILA	COMPAS DI ENRICO DE MEO
LOC. S. MARTINO - POZZUOLI	TRONY CAMPANIA S.R.L.
LUGANO	PERGIOCO S.R.L.
MILANO	PERGIOCO S.R.L.
MONFALCONE	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
MONZA	PERGIOCO S.R.L.
MUGNANO	TRONY CAMPANIA S.R.L.
NAPOLI	MONDO WEB S.R.L.
ORTA DI ATELLA	DAMIANO ELECTRONICS S.A.S.
OSIMO	BEST COMPUTER SAS
OSTIA LIDO	MICROCENTER S.R.L.
PADOVA	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
PALERMO	COSENTINO S.R.L.
PALERMO	DATACOMM MANAGEMENT S.R.L.
PALERMO	PROJECT S.R.L.
PALERMO	VOGLIA DI LEGGERE
	DI BENEDETTA MERCURIO
PALMI	A.G.O. S.R.L.A.S.U.
PATTI	NT SOFT S.N.C.
PAVIA	PERGIOCO S.R.L.
PORDENONE	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
RAGUSA	BETA SYSTEM DI GALLOTTI & C
ROMA	BOOK & BYTE COMUNICATION S.R.L.
ROMA	MICROCENTER S.R.L.
ROMA	ODIS S.R.L.
ROMA	TECNOSERVICE S.R.L.
ROMA	PERGIOCO S.R.L.
SALERNO	NEW COMPUTER MARKET S.R.L.
SAN GIOVANNI LA PUNTA	COMPUTER OFFICE DI CAPUANO R.
SORRENTO	EP2 SISTEMI S.R.L.
SUSEGANA	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
TORINO	INTERDATA S.R.L.
TRAPANI	L'INFORMAZIONE
UDINE	ARMONIA COMPUTERS S.R.L.
VENARIA	INFO SERVICE S.A.S. DI LEONE A. & C.

FIDELITY

APRILIA	MOUSE HOUSE DI MARCONI DOMENICO
ASTI	BIEMME INFORMATICA & SERVIZI
AVELLINO	GIOCATTOLI LANZETTA
	DI ALFREDO LANZETTA & F.LLI S.N.C.
BORNATE DI SERRAVALLE SESIA	RISPARMIONE BORNATE S.R.L.
CAFASSE	DIGITAL DREAMS S.N.C.
	DI MASSIMO ROSSI & C.
CALDIERO	META S.P.A.
CASALECCHIO	ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.
CASTELFRANCO VENETO	GRUPPO G.P.M. S.P.A.
CINISELLO B.	G.R.G. S.R.L.
COCQUIO TREVISAGO	GIDITI S.R.L.
CORATO	DITTA VINCENZO LABIANCA
CORATO	INFOSOFT
CREMONA	G.R.G. S.R.L.
FIRENZE	G.P.L. S.R.L. LIBRERIA MARZOCCO
FIRENZE	HYPERMEDIA S.R.L.
FOGGIA	DITTA LIANA PICCA
FORLI'	S.G.M. DISTRIBUZIONE S.R.L.
GALLARATE	G.R.G. S.R.L.
GARDOLO	MUSIC CENTER S.P.A.
LATINA	COMPUTERPRODOTTI S.A.S.
	DI PALOMBI PIO ANGELO
LATINA	ITALMATIKA S.R.L.
LUINO	GIDITI S.R.L.
MARCON	ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.
MESTRE	ESSEGI DISTRIBUTRICE S.R.L.
MILANO	G.R.G. S.R.L.
MILANO	NEWEL SHOP S.R.L.
MONTECATINI TERME	F.LLI PIERACCINI & C. S.N.C.
MONTECATINI TERME	GIOCOMANIA S.N.C.
PADOVA,	GRUPPO G.P.M. S.P.A.
PESCIA	GIOCOMANIA S.N.C.
PIANEZZA	CO.RI.MONT S.R.L.
RIVAROLO CANAVESE	EUREX S.A.S DI PONCHIA
RIVAROLO CANAVESE	PERSONAL COMPUTER LAB
	DI GORLATO R. & C. S.N.C.
ROMA	COMPUTER MAGIC DI ZAVAN ROBERTO
ROMA	EMMEDIEMME S.R.L.
ROMA	EXABYTE 96 S.N.C.
ROMA	FC COMPUTER DI CADONI FABIO
ROMA	M. ELECTRONIC S.R.L.
ROMA	MICRO SYSTEM
	DI INNOCENZI FABIO & C. S.A.S.
ROMA	ODIS S.R.L.
ROMA	PHIL TEK SERVICE S.A.S.
ROMA	TORVAN S.R.L.
RONCADELLE	GRUPPO G.S S.P.A.
S. GIORGIO JONICO	JONICA UFFICIO S.N.C.
SUNO	RISPARMIONE BORNATE S.R.L.
TORINO	COMPU-MART BY PRECISION
TORINO	FUTURE MEDIA S.R.L.
TORINO	QUEEN COMPUTER S.R.L.
VARESE	SHB S.R.L.
VERBANIA - INTRA	ELLIOT COMPUTER SHOP S.R.L.
VERONA	MEGABYTE 3 S.R.L.
VERONA	META S.P.A.
VICENZA	MEGABYTE 3 S.R.L.
VILLORBA	GRUPPO G.P.M. S.P.A.

RIVENDITORI

ANCONA SUD	CERIONI SRL
AREZZO	COMPUTER & VIDEO S.N.C.
	DI REDONDI MARCO & C.
AVENZA	LOGICA S.R.L.
BARI	TECA S.R.L.
BELLUNO	MASSENZ S.N.C.
	DI MASSENNZ CAMILLO & C.
BERGAMO	PC CENTER BERGAMO S.R.L.
BOLOGNA	MONDADORI INFORMATICA S.P.A.
BOLOGNA	COMPUTER ONE S.N.C.
BOLZANO	ELECOMP DI TOZZI R.
BOLZANO	LOGIN S.A.S.
BOVOLONE	FERRARI GINO S.R.L.
BUSTO ASRSIZIO	MT HARDWARE S.N.C. DI MICCI & C.
CAERANO S. MARCO	SMILE SOFT S.A.S.
CAMPOBASSO	ECOM SYSTEM
CITTA' DI CASTELLO	WARE S.R.L.
COMO	MT HARDWARE S.N.C. DI MICCI & C.
COMO	IPSI SRL AFF. UNION
CONEGLIANO	FIRST COMPUTERS S.R.L.
ESTE	COMPU & GAMES S.N.C.
	DI PIETROGRANDE P. & C.
FERRARA	COMPUTER ONE S.N.C.
FIRENZE	SMILE SOFT S.N.C.
FOLIGNO	INFORMATICA 2001
FOLLONICA	MICHELONI GIANFRANCO & C. S.N.C.
FORLÌ	COMPUTER ONE S.N.C.
FORLI'	INFOCENTER
	SOLUZIONI INFORMATICHE S.N.C.
GALLIERA VENETA	OTC COMPUTERS S.A.S.
	DI ANDRETTA A. & C.
GENOVA	MICROLINK DISPLAY NUOVA IMPUT
GENOVA	ELLEMME SRL LIB. MONDADORI
GROSSETO	T C S SERVICE S.R.L.
LEGNAGO	FERRARI GINO S.R.L.
LEGNAGO	G.F.L. S.R.L.
LIDO DI CAMAIORE	IL COMPUTER DI VECOLI LINA
LOCALITÀ CALVECCHIA	S.M.E.
MARGHERA	S.M.E.
MILANO	MONDADORI INFORMATICA S.P.A.
MILANO	FANEROS S.R.L.
MODENA	COMPUTER ONE S.N.C.
MOLINETTO DI MAZZANO	INFOMARKET S.R.L.
MONTEPULCIANO	TRUST S.R.L.
MONTESILVANO	COMPUTER DOC. DI VACCARO GIORGIO
ORVIETO (TERNI)	COMPASS MULTIMEDIA S.R.L.
OSIMO	ELAN INFORMATICA
PADOVA	COMPUMANIA S.R.L.
PARMA	COMPUTER ONE S.N.C.
PAVIA	COMPUTER ONE S.N.C.
PESARO	MEDIA SHOP SNC
PESCARA	INFOLAND S.R.L.
PESCARA	S.I.T.A.
PIACENZA	2L COMPUTERS S.N.C.
	DI FAVA A. E TAGLIA C.
PIOMBINO	COMPUTER CITY
	DI LUCI GIANLUCA E C. S.N.C.
PISA	COMPUTER HOUSE S.A.S. DI G. BANI
PISA	MONDADORI INFORMATICA S.P.A.
PISTOIA	NUOVA EGON S.R.L.
PISTOIA	PRINTED DI D. PEREZ
PONTE SAN GIOVANNI	SINTHESYS INFORMATICA S.R.L.
PORTOGRUARO	IL COMPUTER S.A.S.
POTENZA	LA TECNICA ELIOGRAFICA S.N.C.
RAVENNA	ZUCCHERELLI BENVENUTO
REGGIO CALABRIA	SOUTHWARE SRL
REGGIO EMILIA	COMPUTER FACILE S.R.L.
SIENA	BIAGINI GIULIO & C. S.N.C.
SUSEGANA	S.M.E.
TRENTO	ELETTROCASA S.R.L.
TRIESTE	MURRISOFT S.R.L.
UDINE	MICHIELI S.R.L.
UDINE	MOFERT S.A.S. DI BENIAMINO FEOLA & C.
VICENZA	GUERRA COMPUTER VICENZA S.A.S.
	DI METTA ENZO
VICENZA	MULTIMEDIA STORE S.A.S.
	DI FONTANA G. & C.
VIGEVANO	MT HARDWARE S.N.C. DI MICCI & C.
	EUROMEDIA S.R.L.

http://www.oldgamesitalia.net/

FiNEStrE

Puma Street Soccer

I giochi di calcio hanno ormai inflazionato il mercato, per proporre qualcosa di nuovo e diverso, i ragazzi della Pixelstorm hanno optato per una scelta particolare: lo Street Soccer.

Puma Street Soccer come si può facilmente evincere dal nome completo del gioco, si rifà a uno sport che ricorda il calcetto ma che in realtà possiede regole di gioco piuttosto differenti. Innanzi tutto è possibile giocare di "sponda", facendo rimbalzare il pallone contro le pareti che delimitano il campo di gioco, le squadre sono composte da soli quattro giocatori per parte (uno dei quali è il portiere) e le dimensioni del rettangolo di gioco sono notevolmente ridotte.

Nel gioco della Pixelstorm si è cercato di rispettare il più possibile le regole di questo sport, l'unica cosa che è stata modificata è la dimensione dei campi, perché se fosse stata mantenuta quella reale l'azione sarebbe stata troppo frenetica e poco giocabile. A parte questi dettagli, *Puma Street Soccer* si presenta come un titolo gradevole, ogni squadra (sono presenti le compagini nazionali di diversi paesi del mondo, dal Brasile al Canada) ha le proprie caratteristiche e i propri campioni, il che rende appassionante ogni sfida, se i brasiliani sono molto veloci ed eccellono nel palleggio, la Germania sfrutterà al meglio la prestanza fisica dei proprio giocatori.

Un punto su cui si è lavorato molto e quello dell'intelligenza artificiale, cosa peraltro logica se si pensa che se i tre componenti della squadra non fossero dotati di un minimo di "intelligenza" si ammasserebbero verso il pallone come nel miglior stile da oratorio. Questo sia per i calciatori della squadra avversaria che per quelli che compongono la formazione del giocatore. Quindi sarà possibile veder scattare il proprio compagno quando crede che sia venuto il momento giusto per liberarsi, starà al giocatore effettuare il passaggio in maniera adeguata.

Anche se il gioco è da considerarsi una simulazione, qualche concessione in campo arcade è stata implementata. Dopo un certo numero di tiri verso la porta, si carica una barra che permette di scoccare un tiro speciale che, anche se non garantisce la possibilità di segnare al cento per cento, è molto spettacolare da vedere. Le visuali di gioco permesse sono moltissime, tra l'altro c'è ne una di sapore antico, con visuale dall'alto, che ricorda moltissimo *Kick Off*. Anche il replay è stato realizzato in maniera pressoché perfetta, e permette di visualizzare da ogni angolazione l'azione appena conclusa. Il titolo dovrebbe essere disponibile per il marzo del prossimo anno, ma si sa che le date, in questi casi, sono sempre da prendere con le pinze.

PUMA STREET SOCCER
Casa
Sunsoft
Sviluppatore
Pixelstorm
Sito Web
www.pixelstorm.it
Data di Uscita
Marzo 1999

Esistono diverse superfici su cui giocare. Naturalmente, ognuna possiede le proprie caratteristiche, quindi il pallone avrà un comportamento differente se si giocherà sull'asfalto piuttosto che sul parquet.

http://www.oldgamesitalia.net/

Myth 2: Soulblighter

Il primo titolo della serie, chiamato semplicemente *Myth*, da molti è stato considerato un semplice, ma allo stesso tempo complesso, taglia e affetta. Il seguito promette di essere ancora più divertente e sanguinoso...

Anche se il nuovo titolo della Bungie si differenzia per diversi aspetti rispetto al titolo originale, i combattimenti all'ultimo sangue rimangono uno degli aspetti principali del gioco.

Castelli e costruzioni sono diventati importanti elementi strategici in *Myth 2*. Così come lo sono diventati l'uso della magia e le artiglierie a lungo raggio come le catapulte e via dicendo.

Quando *Myth: The Fallen Lord* fece capolino sugli scaffali dei negozi, lo scorso anno, agli occhi dei videogiocatori si presentava un titolo all'avanguardia. Pur richiamando le atmosfere di titoli quali *WarCraft* e *Magic*, l'impostazione grafica, la possibilità di muoversi all'interno della mappa a proprio piacimento e le caratteristiche delle truppe, che implicavano l'utilizzo di una strategia evoluta, davano il là a uno stile di gioco totalmente differente.

Senza dubbio l'aspetto visivo del gioco la faceva da padrone, con un ottimo utilizzo delle capacità delle schede acceleratrici, la giocabilità era di tutto rispetto e il divertimento assicurato. La Bungie Software, nel realizzare il seguito, si è trovata, dunque, di fronte a un annoso problema che affligge i programmatori dell'industria videoludica: come migliorare un prodotto senza rompere il giocattolo perfetto?

Da quello che si può capire dalle prime immagini disponibili, *Myth 2* sarà in grado di essere ciò che i programmatori e tutto il team di sviluppo si erano proposti, la logica evoluzione di un goco di azione e strategia in tempo reale. Al posto di realizzare un titolo completamente differente dal suo predecessore, i ragazzi della Bungie hanno mantenuto le caratteristiche vincenti di *Myth* aggiungendo aspetti particolari, leggi nuove creature, costruzioni più complesse e, ultimo ma non per questo meno importante, una grafica migliorata.

Di fondo lo scopo del giocatore riamane identico: prendere il controllo di un esercito medieovale per sconfiggere le forze del male, siano esse gestite dal computer o da un amico/nemico. Infatti, uno degli aspetti più apprezzati del gioco era la possibilità di scontrarsi in rete, cosa che ha reso *Myth* profondamente popolare tra i giocatori di mezzo mondo. Poiché una delle critiche maggiori portate al titolo originale era quella di dare l'impressione di un gioco pensato per un singolo giocatore, la Bungie ha fatto di tutto per rendere il seguito un gioco ideale per la modalità multigiocatore.

Dovremo aspettare ancora qualche mese prima di avere un'idea precisa sugli sforzi fatti dalla Bungie Software, il gioco è previsto per la prossima primavera, ma senza dubbio si rivelerà un must per gli appassionati del genere, e non solo per loro.

MYTH 2 SOULBLIGHTER
Casa
Eidos Interactive
Sviluppatore
Bungie Software
Sito Web
www.bungie.com
Data di Uscita
Primavera 1999

http://www.oldgamesitalia.net/

Age of Empires 2

FINESTRE

Anche se, per certi versi, ritenere *Age of Empires* un clone di *Command & Conquer*, possa sembrare troppo semplicistico, è innegabile che la moda dei giochi Real Time Strategy è sempre più corposa. È proprio per questo che le nuove (o sarebbe meglio dire vecchie?) idee sono sempre ben accette.

Già il primo titolo targato *Age of Empires* aveva reso giustizia alla nuova politica videoludica di Microsoft, politica che ha raggiunto l'apoteosi con *Motocross Madness*, con questo seguito pare proprio che il guanto della sfida sia stato gettato in un ambito differente, anche se, con cognizione di causa la società che fa capo a Bill Gates, giustamente, non si azzarda a sfidare il colosso Westwood sul suo stesso campo.

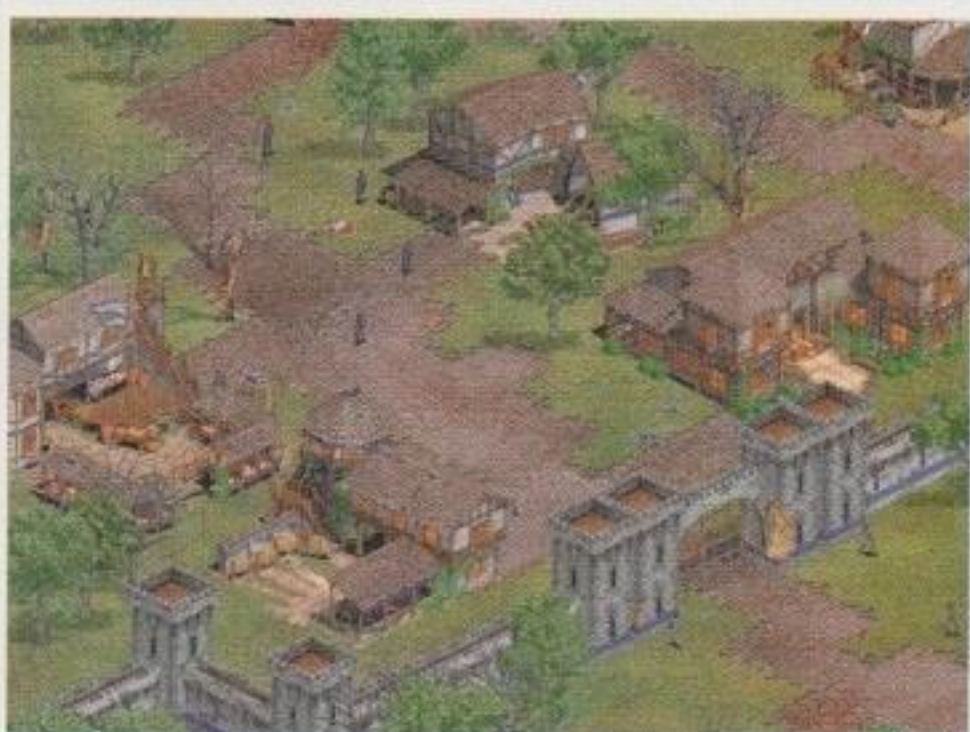
Age of Empires 2, come il suo predecessore, immerge il giocatore in un'era totalmente diversa da quella cara a titoli come *Tiberian Sun* e *Total Annhilation*, affrontando l'epoca, meno tecnologica ma pur sempre violenta, dell'antichità. In ogni caso, se il primo capitolo della serie prendeva in esame gli albori della civiltà umana, questa seconda uscita si propone di abbracciare quella che viene riconosciuto come il periodo oscuro (il Dark Age tanto caro ai giocatori di wargame) dell'Europa, fino all'apice dello sviluppo medievale. Quindi preparatevi a condurre scorrerie vichinghe o ad assaltare le coste inglesi al comando dei cavalieri normanni.

Alcune delle migliorie maggiormente rimarcabili risiedono nella possibilità di 'customizzare' le hot keys del gioco e nello sviluppo di unità marine più inclini a interagire con l'ambiente circostante. Naturalmente, visto il periodo storico preso in considerazione, la costruzione di castelli e fortezze giocherà un ruolo fondamentale.

L'unico problema, se così si può chiamare, è che la Microsoft, meglio ancora la Ensemble Software, non ha preso in considerazione l'implementazione di una campagna vera e propria. Come nel primo titolo si dovranno risolvere missioni di crescente difficoltà, ma tutto ciò senza che i diversi scenari abbiano una reale continuità, tradotto significa che non ha importanza che tipo di truppe vengono 'conservate' da scenario a scenario, ogni schema mantiene delle caratteristiche immodificabili. Un problema da poco si potrebbe pensare, ma mina in modo sostanziale lo spessore del gioco.

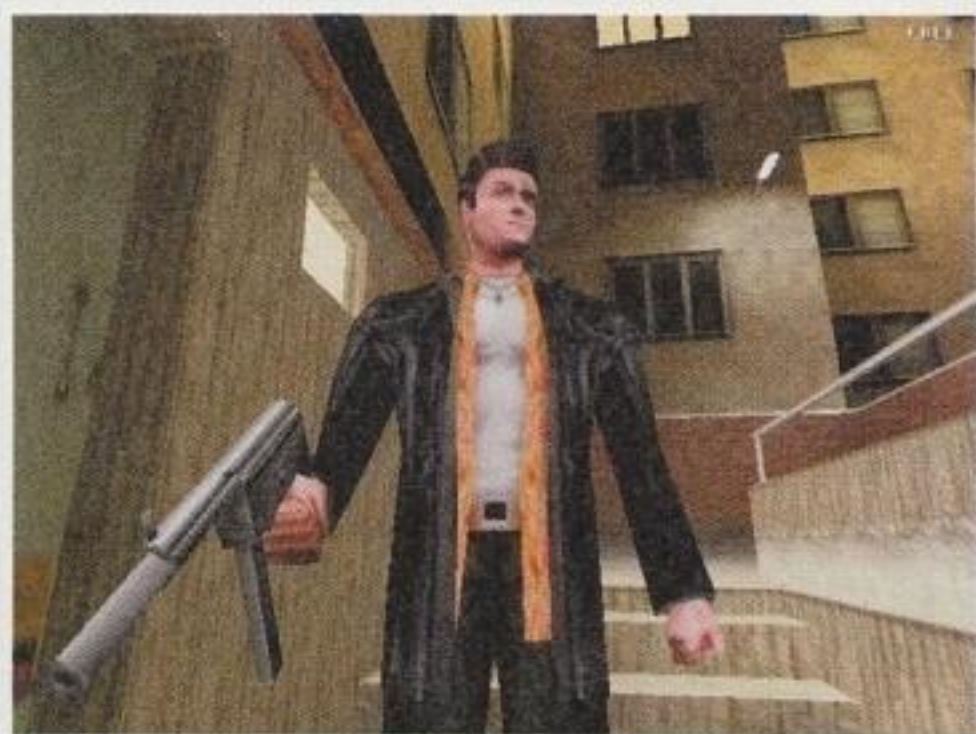
Senza dubbio *Age of Empires 2* sarà uno dei titoli più giocati del 1999, e con motivo, ma probabilmente *AoE3* sarà un capolavoro, speriamo.

AGE OF EMPIRES 2
Age of Kings
Casa
Microsoft
Sviluppatore
Interno
Sito Web
www.microsoft.com
Data di Uscita
Primavera 1999

L'aspetto delle costruzioni difensive, proprio del periodo medievale, è una delle parti centrali dell'economia del nuovo titolo della serie di *Age of Empires: Age of Kings*.

Le costruzioni, sempre più complesse, non inficiano in nessun modo la giocabilità, e rendono l'ambientazione decisamente evocativa.

Max Payne

Certo, Doom ha aperto la strada, ma da allora le cose sono, sembrano, cambiate. Max Payne, della finlandese Remedy, sembra avere tutte le carte in regola per proporsi in un ambiente affolatto con un tocco di classe tutto suo.

L'aspetto di Max Payne è quello del classico poliziotto senza macchia e senza paura che esiste solo nei film, e nei videogiochi.

Il sistema di costruzione delle ambientazioni è molto sofisticato ma semplicissimo da usare. Ancora non sappiamo se il Costruction Kit verrà inserito nel gioco.

Senza alcun dubbio, la violenza,nelle suoe forme più arcane e brutali, fa parte dell'essere umano. Per certi strani concetti che la societàmodernaha inculcato all'essere umano, comunque, esistono dei gradi di violenza, dei livelli, delle espressioni che possono essere più o meno deprecabili. Nel momento stesso in cui si assumono i panni di un poliziotto addetto a sgominare una bieca banda di criminali, automaticamente, eliminare senza pietà i cattivi di turno rientra nella concezione del "Politically Correct".

Max Payne rientra in questa categoria. Se esplorare uno schermo schiacciando vecchiette e ragazzini con la propria macchina fa gridare allo scandalo, farlo per riportare giustizia in un mondo malato e vizioso, diventa più logico, più consigliabile, maggiormente apprezzabile.

Se poi il farlo possiede le caratteristiche del gioco che la Remedy sta realizzando, in uscita per la primavera del prossimo anno, l'unire l'utile al dilettevole diventa un gioco da ragazzi.

Il giocatore, nei panni del Max Payne del titolo, deve mettersi sulle tracce di una gang di delinquenti attraverso una serie di livelli che, a differenza di altri titoli del genere, sono rigorosamente legati alla realtà, o, quantomeno, a quella realtà che, agli occhi di un giocatore, possano essere i bassifondi dell'odierna New York.

Oltre all'aspetto grafico, decisamente intrigante, il punto su cui *Max Payne* fa leva maggiormente sono proprio le ambientazioni. Giocando si ha la netta impressione di essere abbandonati a sé stessi, in un ambiente ostile, senza necessariamente trovarsi sulla superficie di un pianeta invaso da mutanti o su di una base spaziale infestata da orripilanti alieni.

Tra le altre cose, anche la trama giocherà un ruolo importante, "Ci saranno personaggi del gioco che tradiranno Max e che cercheranno di eliminarlo," ci spiega Sam Lake, autore del plot del gioco, "ma questo capiterà senza che il giocatore ne abbia il minimo sospetto! Chi gioca a *Max Payne* dovrà fare attenzione, fidarsi di un personaggio piuttosto che di un altro potrebbe significare finire anticipatamente la partita,".

Potrà sembrare il solito modo di pubblicizzare il proprio gioco, ma per quel poco che abbiamo giocato a *MP*, possiamo assicurare che Sam Lake ha detto la verità.

MAX PAYNE
Casa
Take 2
Sviluppatore
Remedy
Sito Web
www.maxpayne.com
Data di Uscita
Primavera 1999

Grand Touring

Mentre non si sa più nulla di una possibile conversione di *Gran Turismo* da PlayStation a PC, arriva dalla Empire un gioco dal titolo simile che promette lo stesso genere d'emozioni, alla guida di potenti auto di serie.

Ultimamente pare esserci una rinascita dei giochi di guida arcade su Personal Computer. Si tratta di prodotti che, indubbiamente, sono ormai in grado di fornire una grafica ultra realistica abbinata a modelli di guida avvincenti, tanto veloci da apprendere quanto impegnativi da padroneggiare. Dopo il recente *The Need For Speed 3*, ecco, quindi, un altro titolo che si occupa di simulare sfide all'ultimo sorpasso su strada e su pista, e che permette al giocatore di scegliere quale auto guidare tra un parco macchine composto da oltre 20 esemplari, non ufficiali ma in ogni caso direttamente ispirati alle migliori e più costose auto sportive in circolazione.

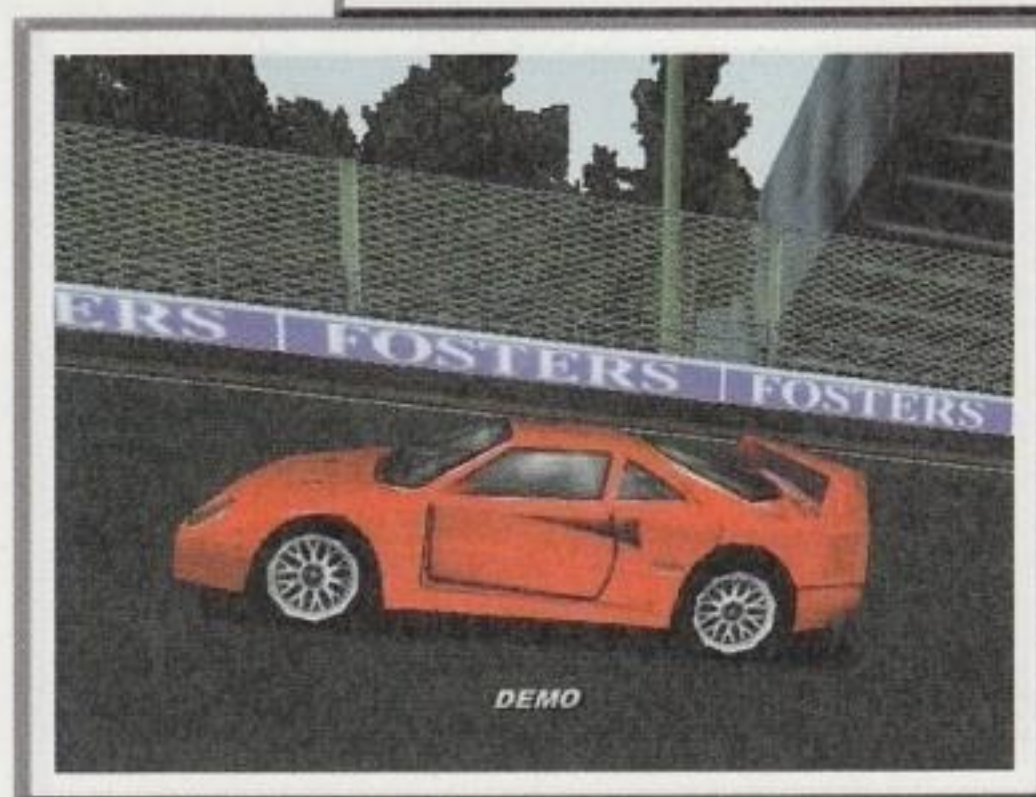
La grafica, che prevede come di consuetudine l'utilizzo di una scheda 3D, offre tutti gli ultimi ritrovati in fatto di illuminazione in tempo reale, riflessi e trasparenze, e una particolare nota di merito va alla cura eccezionale con cui sono state realizzate le nubi di polvere che sollevano le gomme in caso di fuoripista.

Ma il punto di forza di *Grand Touring* sarà sicuramente l'ottima giocabilità, che verrà garantita dalle numerose modalità di gioco, che prevedono una gara in solitaria contro 12 avversari controllati dal computer, corsa contro il tempo, competizione in stile arcade con tanto di classici checkpoint, oppure contro una macchina fantasma nel tentativo di abbassare i vari record. Inoltre, sarà possibile cimentarsi in una serie di test per mettere alla prova la propria abilità in prove specifiche di guida al limite. Tutto questo potendo scegliere tra 12 differenti circuiti, ambientati in varie località, dalla città alle montagne.

Nonostante la struttura variabile dei tracciati ricordi senza alcun dubbio *Ridge Racer*, e numerosi altri dettagli appaiano presi direttamente dai migliori arcade per console, *Grand Touring* offre anche una modalità di gioco chiamata Simulation che risulta effettivamente molto impegnativa e che saprà appassionare anche i giocatori più esperti richiedendo un perfetto controllo del mezzo.

In definitiva, con le sue ottime caratteristiche tecniche e una giocabilità invidiabile anche nella modalità multigiocatore, supportata tramite i soliti canali, *Grand Touring* si presenta come un titolo da tenere presente per le prossime spese Natalizie.

GRAND TOURING
Casa
Empire
Sviluppatore
Razorworks
Sito Web
www.empire.co.uk
Data di Uscita
Dicembre

Grand Touring non contiene le licenze ufficiali delle varie auto sportive, ma non è difficile riconoscere i veicoli originali.

Grazie al supporto delle ormai immancabili schede acceleratrici 3D, la grafica presenta tutti i migliori effetti speciali

Apache Havoc

Gli appassionati di simulazione di volo avranno un bel da fare questo Natale. Vi sono numerosi titoli in uscita, alcuni dedicati agli aerei della Seconda Guerra Mondiali, altri che si occupano dei caccia più recenti, e uno in particolare dove i protagonisti sono i due più micidiali elicotteri da guerra in circolazione.

La grafica delle ambientazioni è estremamente dettagliata, come dimostra questa immagine di gioco.

I cockpit virtuali dei due elicotteri sono perfette ricostruzioni degli originali, funzionanti in ogni loro parte.

Apache Havoc, il nuovissimo simulatore di volo realizzato dal team di sviluppo Razorworks con sede a Oxford, si propone l'obiettivo di prendere due piccioni con una fava, ovvero di permettere al giocatore di pilotare due sofisticati elicotteri da guerra acquistando un solo gioco. Sulla falsariga di *Comanche vs Werewolf* della Novalogic, i due elicotteri simulati appartengono a fazioni opposte, per tradizione più che per attualità, ovvero l'americano AH-64D Apache Longbow e il russo Mil-28N Havoc B.

Si può scegliere il preferito tra tre teatri di guerra, Cuba, Georgia e Tailandia, e quindi ci si può cimentare nelle varie campagne dinamiche create dall'intelligenza artificiale, che consentono di diversificare ogni partita. Il campo di battaglia estremamente ricco, vasto e dettagliato offre molte possibilità e le campagne prevedono il superamento di un numero variabile di svariati tipi di obiettivi, che cambiano a seconda degli eventi e si traducono in operazioni quali ricognizione, scorta, attacco diretto o tramite l'artiglieria, ecc. Durante le campagne, inoltre, possono variare le condizioni meteorologiche, può iniziare a piovere così come possono calare le tenebre, e il giocatore dovrà regolarsi di conseguenza, magari anche solo azionando il tergicristallo che ripulisce il parabrezza da delle splendide, quanto fastidiose, gocce di pioggia. La grafica, infatti, si presenta estremamente curata. Sono stati modellati alla perfezione circa cinquanta mezzi militari diversi, ci sono carrarmati, camion, caccia, portaerei e addirittura soldati che imbracciano letali bazooka. Ma gli scenari non sono da meno, a partire da attrazioni naturali quali montagne, fiumi e foreste, fino ai centri abitati più affollati, la grafica propone sempre un alto livello di dettaglio e di realismo, e potrà di capitare di vedere l'effigie del Che su qualche palazzo cubano.

Altrettanto impegno è stato riposto nella ricostruzione dei cockpit dei due elicotteri, che possono essere esplorati liberamente e che presentano alcuni tocchi di classe, come il riflesso del pilota sul vetro dei monitor interni. Completano il quadro delle caratteristiche di *Apache Havoc* il pieno supporto di tutte le schede compatibili Direct3D e la grande cura con cui è stata pensata la modalità multigiocatore, con campagne dinamiche giocabili via seriale, modem, Internet e rete locale.

APACHE HAVOC

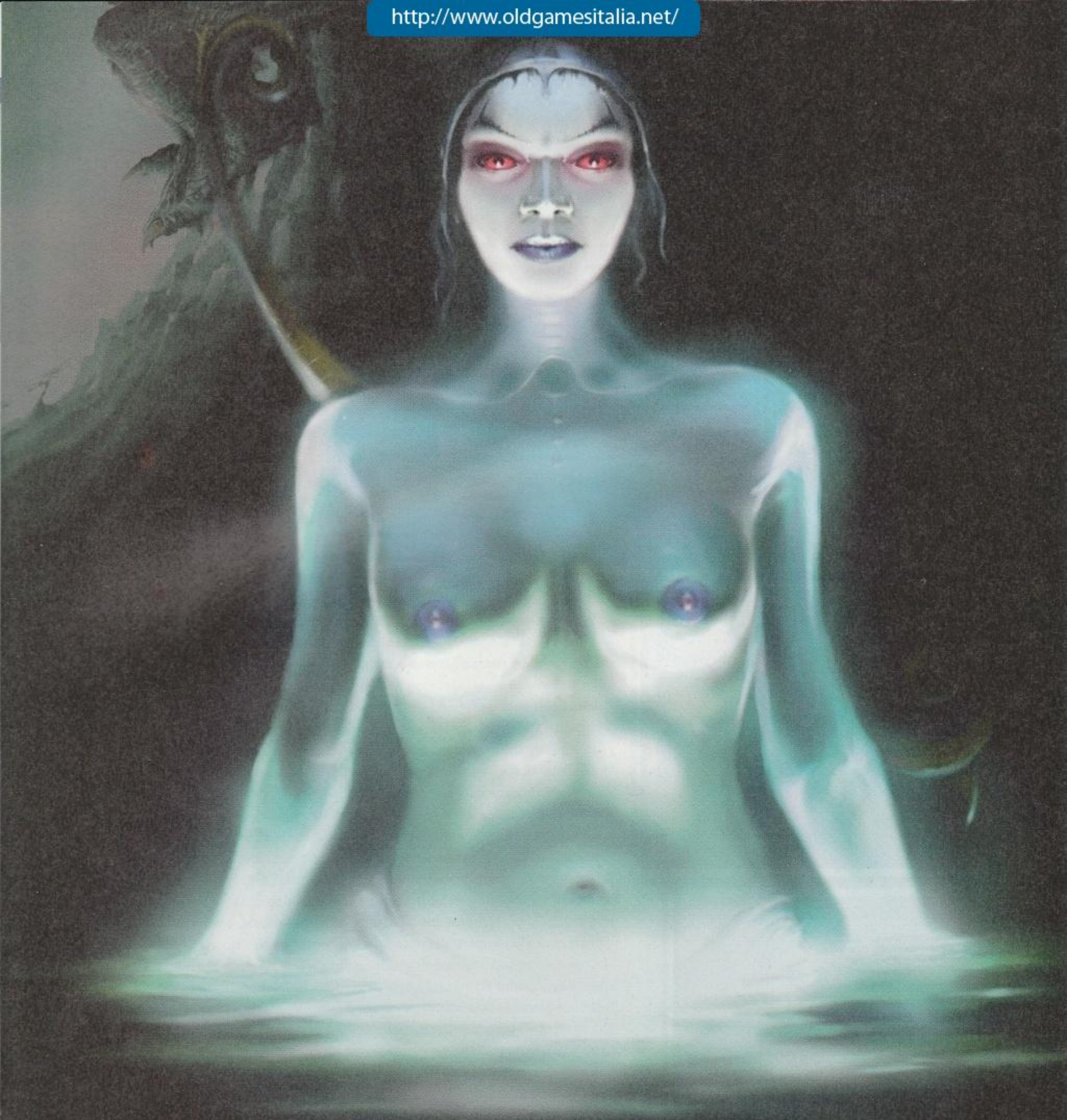
Casa
Empire

Sviluppatore
Razorworks

Sito Web
www.empire.co.uk

Data di Uscita
Dicembre

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando ormai sembrava che la fredda tecnologia offerta dalla nuova generazione di schede3D fosse limitata all'implementazione della rifrazione dei raggi solari, agli effetti di luce e alla qualità delle texture, ecco che ritornano i papà di *MDK* a cambiare le carte in tavola.

A un tiro di sasso dalla tranquilla e ventilata Baia di San Francisco, nella verde zona montagnosa di Sausalito, hanno sede gli uffici di un piccolo gruppo di sviluppo i cui membri sono responsabili di uno dei giochi di maggior successo di un paio di anni fa. Stiamo parlando di un pugno di appassionati che, nascosti dietro il colossale nome di David Perry e della sua Shiny Entertainment, ha sfornato il successone che fu *MDK*. A quei tempi, i sei programmatori erano annoverati tra le fila della Shiny Entertainment, e vantavano un curriculum di tutto rispetto, da *Aladdin* a *Earthworm Jim* (1 e 2). L'estate dell'anno scorso, i sei decisero di prendere il volo e formare una nuova società; in giro per la California, in cerca di un nuovo lido dove mettere le radici, il gruppo si fermò nella Baia di San Francisco, e decise di seguire l'esempio di LucasArts e Broderbund/Red Orb, fermandosi nel raggio di dieci miglia a nord del Golden Gate e fondando un nuovo team, battezzato Planet Moon Studios.

Il primo prodotto realizzato dal gruppo sarà *Giants*, uno spettacolare e innovativo arcade di strategia che sfugge a ogni definizione e categorizzazione. Infatti, non è possibile confrontare il gioco con nessun altro in circolazione, non essendo né uno sparatutto in prima persona, né uno strategico militare e neppure un arcade in terza persona: *Giants* rappresenta un nuovo genere a sé stante, e che come tale ha lasciato a bocca aperta chiunque lo abbia visto in movimento. Non è neppure semplice far capire di che gioco si tratti perché, come si sono già accorti i programmatori, *Giants* richiede parecchio tempo prima di essere capito a fondo e giocato a dovere. Tant'è che non si sa nemmeno quando uscirà esattamente nei negozi, perché come ci ha spiegato Bob Stevenson, game designer: "Il gioco in sé sarà terminato con ogni probabilità all'inizio dell'anno prossimo, magari in primavera. Poi inizieremo una delicata fase di playtesting: se questa fase non fosse lunga a sufficienza, *Giants* potrebbe perdere molto del suo potenziale." Scott Guest, realizzatore del codice, ha proseguito: "In passato ci è successo, anche con il recente *MDK*, di uscire con dei prodotti finiti a grandi linee, per poi accorgerci di decine di bug quando la scatola era giá nei negozi". "E poi" conclude Shawn Nelson, che ha animato i personaggi di *MDK* e *Giants*, "avevamo lasciato da parte numerosi particolari che non abbiamo inserito per rispettare la data d'uscita". Questo che cosa significa? In pratica che *Giants* potrebbe uscire dalla fine della primavera in poi.

L'AMMAZZAGIGANTI

Come è possibile intuire già dalle immagini di queste pagine e dal filmato che trovate sullo ZetaCD di questo mese, *Giants* è un gioco di classe, e soprattutto un titolo come pochi. Ognuno dei 40 livelli è ambientato su un pezzo di pianeta, composto da isole e limitate distese di mare, contenuto all'interno di una sfera di energia, dove vivono diverse razze: il gigante Kabuto, gli innocui Smartie, i tecnologici Meccaryn e le magiche Sea Reaper. La storia vuole che Kabuto sia frutto della magia delle Sea Reaper, un'enorme creatura dalla forza bruta che si è rivoltata contro i suoi stessi creatori. Questi ultimi sono stati confinati al largo delle coste, dove Kabuto non può raggiungerli. A completare il quadretto, sono poi giunti i Meccaryn, un gruppo di cinque alieni che, rimasti senza altra scelta, sono capitati nel punto sbagliato in cui cercare riposo. I tre gruppi dovranno combattersi a vicenda fino alla vittoria finale, che permetterà loro di continuare la loro esistenza.

Un ruolo fondamentale, in *Giants*, è giocato dagli Smartie, delle pacifiche quanto indifese creature che potranno aiutare il giocatore, a seconda del ruolo ricoperto. I pianeti sono poi infestati da numerosi altri tipi di creature, che vanno dagli uomini roccia agli insetti giganti, da una sorta di innocue pecore spaziali a delle altrettanto tranquille tartarughe ciclopiche. Nei panni dei Meccaryn si dovranno liberare gli Smartie, che ricambieranno il favore costruendo un villaggio e rimanendo al nostro fianco; se si riuscirà a sfamarli e a mantenerli felici e contenti, ci ringrazieranno regalandoci armi, mezzi e dispositivi utili. Impersonando il gigante Kabuto, si dovrà andare in giro a seminare morte e distruzione oltre che cibarsi di ogni creatura vivente in cui si avrà occasione d'imbattersi; per fare ciò sarà possibile servirsi addirittura dell'olfatto, che permetterà di "vedere" la presenza di possibili prede. Le Sea Reaper sono, infine, delle

"Tutti sembrano ossessionati dal creare mura poligonali; non ne posso più di vedere mattoni a destra e manca. Non importa quanto la texture sia dettagliata e l'illuminazione realistica: è soltanto una parete."

Nick Bruty, fondatore dei Planet Moon Studios

sabotatrici, che dovranno cercare in tutti i modi di indebolire Kabuto per poi finirlo con la loro magia; per fare ciò dovranno eliminare ogni sorgente di energia utile al gigante, vale a dire praticamente ogni creatura che pascola indifesa. Non sempre, però, queste ultime saranno indifese, visto che Kabuto ha creato dei giganti di misure più ridotte a guardia dei suoi pranzi, una sorta di pastori dalle generose dimensioni.

Sebbene al momento questa funzione sia stata implementata solo in parte, la terra che costituisce il paesaggio di gioco potrà essere distrutta a piacere: Kabuto, utilizzando la sua forza bruta, sarà in grado di far cadere intere montagne, aprire varchi nelle radure e sradicare alberi. Ma il gigante non sarà l'unico: anche le Sea Reaper potranno scatenarsi grazie alla speciale imbarcazione che le tiene al largo, lontano dalle grinfie di Kabuto. Grazie all'enorme cerchio che circonda la barca, infatti, il mezzo si trasformerà in una sorta di sega circolare gigante, con la quale le Sea Reaper potranno virtualmente tagliare un'isola in due, facendo manbassa di tutto ciò che la popola. Per quel che riguarda i Meccaryn, la tecnologia gli permetterà di fare lo stesso, anche se al momento non è ancora chiaro come. Qualsiasi ruolo intraprenda, il giocatore potrà quindi divertirsi a far mancare la terra sotto i piedi dell'avversario, trasformando l'isola in un colabrodo come si faceva ai bei vecchi tempi con *Worms*.

Le trappole sono una componente fondamentale della giocabilità, visto che questo titolo non è affatto un semplice arcade in cui basta sparare a destra e manca - anche perché, nel caso decidiate di controllare i Meccaryn, non sarà molto facile eliminare un nemico grande dieci volte tanto con uno scontro diretto; e nel caso delle Sea Reaper, gli incantesimi d'attacco possono mettere fuori combattimento solo i nemici di dimensioni "ragionevoli": per il resto bisognerà usare la sacrosanta materia grigia, magari attirando il nemico (un gruppo di innocue creature che pascolano beatamente sarebbero l'ideale) in una zona a nostro vantaggio. Le trappole sono ben più funzionali dei semplici agguati: per esempio, nei panni dei Meccaryn, sarà possibile indebolire il gigante facendo manbassa di tutte le sue scorte di cibo (ovvero i greggi), per poi attaccarlo quando è indebolito dalla fame. Oppure, se comandassimo il gigante, potremmo attaccare un villaggio degli Smartie e fare una strage, così che i Meccaryn si ritrovino senza i preziosi alleati che erano soliti armarli della crema della tecnologia bellica. Per quel che riguarda le Sea Reaper, una bella sfilza di trappole piazzate sulle

DIARIO

Nella nostra visita in quel di Sausalito, siamo riusciti a convincere Bob Stevenson, cofondatore dei Planet Moon Studios, a concederci alcune delle pagine del suo diario di lavoro, in cui prendeva appunti durante lo sviluppo del gioco. Quello che segue è un estratto dei punti più importanti, che testimoniano quella che è stata la concezione e la nascita di un capolavoro.

settembre, 1997: Iniziano i primi abbozzi che daranno vita al gameplay di quello che diventerà *Giants* (nome in codice, *Bummer*). Su una cosa siamo tutti d'accordo: dovrà essere dieci volte meglio di *MDK*. E soprattutto originale. Il problema sarà prevedere a che punto sarà la tecnologia dei PC tra un anno e mezzo.

ottobre, 1997: Scott (il programmatore capo, NdR) dice di poter realizzare meraviglie ancora superiori a quelle di *MDK*, utilizzando un nuovo engine basato su delle routine di pre-dimensionamento poligonale.

16 ottobre, 1997: Durante una riunione che passerà alla storia, qui ai Planet Moon Studios, Scott ha lasciato tutti a bocca aperta con il demo del suo nuovo motore grafico (per la cronaca, si trattava di un'ambientazione desertica che cambiava forma in tempo reale, con un cielo multicolore da paura). Il supporto del Voodoo era evidente, ma mai mi era capitato di vedere niente di simile...

18 ottobre, 1997: Il sottoscritto e altri due colleghi vengono affidati allo sviluppo di modelli grafici ultra-definiti di creature ostili - dei riferimenti che aiuteranno gli script writer a creare la trama del gioco.

5 dicembre, 1997: Per quanto abbia fiducia nelle abilità del nostro capo-programmatore, dubito che anche soltanto tre creature possano comparire contemporaneamente sullo schermo, mantenendo un frame rate accettabile. Il livello dettaglio che ci ha imposto mi pare troppo elevato. Staremo a vedere.

18 dicembre, 1997: Shawn (l'animatore capo, NdR) è stato messo a lavorare affianco a Scott al motore del gioco. Ben pochi, qui negli uffici, hanno avuto il privilegio di vedere come si muovono, quelle creature.

27 gennaio, 1998: Sono finalmente riuscito a vedere il motore in azione: è fenomenale, e circolano voci di corridoio secondo le quali riesca a muovere i personaggi utilizzando appena il 30% delle sue potenzialità. Stento a crederci.

13 marzo, 1998: Si lavora di buona lena. Non sembra ma stiamo lavorando al progetto *Bummer* da giá sei mesi.

1 aprile, 1998: È il momento di metterci tutti a un tavolo e vedere a che punto siamo arrivati - e decidere in che direzione muoverci. Originalità e alta tecnologia saranno le parole chiavi del gioco; dovremo discostarci dalle tendenze di mercato, se vogliamo spiccare nel gruppo. Abbiamo cambiato il nome da *Bummer* a *Giants: Citizen Kabuto*, perché sarà ambientato su di un'isola di giganti.

28 maggio, 1998: Stiamo preparando il materiale da mostrare all'E3 di Atlanta. Il video che proietteremo mi entusiasma parecchio - speriamo che la stampa pensi lo stesso.

27 giugno, 1998: Alcune delle animazioni di Kabuto sono da paura - Shawn ha dato proprio il meglio di sé. Chissà se tutto quel sangue ci darà qualche problema con la censura...

10 agosto, 1998: I lavori continuano, e il team è cresciuto. Ora abbiamo anche un musicista che creerà delle musiche in stile "Il Quinto Elemento", che si sposerebbero perfettamente con l'ambientazione.

31 agosto, 1998: Mi diverto un sacco a creare le magie delle creature marine: ho deciso di inserire un tornado per rimanere in tema con l'atmosfera che si respira con "George" di questi giorni. Sarà quanto di più immenso e distruttivo possibile.

25 settembre, 1998: È molto probabile che dopo la pubblicazione della versione PC qualcun altro convertirà *Giants* per il Dreamcast della Sega. La PlayStation è invece fuori discussione: il numero di poligoni che compongono il solo gigante equivale bene o male al limite massimo della PSX.

6 ottobre, 1998: Ho mandato il finto diario alla redazione di Zeta. Spero si ricordino di cancellare questa nota.

4 novembre, 1998: La preview di Zeta mi è piaciuta un sacco, sarà un piacere onorare le mie promesse fatte alla redazione. Purtroppo ci siamo giocati la copertina per colpa di un'altra rivista che ha un direttore più aitante di quello di Zeta.

Bob Stevenson

Il sistema di controllo è un ibrido che utilizza sia il mouse che la tastiera - con il primo si può puntare le armi (o artigli), mentre con la seconda si controllano direttamente i movimenti del personaggio e le sue azioni (tramite comandi speciali e combinazioni di tasti).

spiagge delle isole renderebbero ben arduo ogni loro tentativo di attracco.

UN CERVELLO GRANDE QUANTO UNA NOCE

La strategia, però, sarebbe sprecata, nelle partite a singolo giocatore, se l'intelligenza artificiale non ne fosse all'altezza. Ebbene, già a questo punto dello sviluppo, i creatori di *Giants* ci hanno mostrato di aver programmato un gioiello di Intelligenza Artificiale, che combacia a perfezione con l'universo di gioco. Per esempio, immaginate di controllare i Meccaryn durante una spedizione alla ricerca di Smartie: voi comandate direttamente il capo dei cinque, mentre il resto del gruppo seguirà con intelligenza gli ordini. Se, continuando l'esempio di prima, si scorge all'orizzonte Kabuto, cosa più che facile nel mondo di *Giants*, che se ne passeggia allegramente in cerca di cibo, basterà comandare al gruppo di nascondersi, e questi inizieranno a correre al riparo (dietro una roccia o un albero), scoprendosi solo momentaneamente per avvicinarsi all'obiettivo. Potrebbero quindi sporgersi un attimo per fare fuoco, e poi rimanere in attesa di essere coperti da un compagno prima di cambiare nascondiglio. Il gruppo è anche in grado di mimetizzarsi con l'ambiente, coprendosi di foglie e assumendo le sembianze di un cespuglio (incredibilmente appagante è osservare l'azione dagli occhi di uno di questi: potrete solamente intravedere il nemico tra una foglia e l'altra del camuffamento), per poi uscire all'attacco una volta che lo sfortunato sarà stato tanto incauto da voltarci le spalle.

Impersonando il gigante Kabuto,

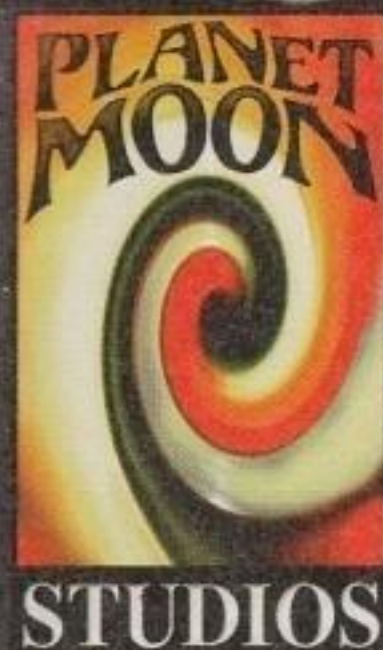
Kabuto è alto dieci volte i Meccaryn, che però vantano un'agilità superiore.

SU SCHERMO GIGANTE

Inutile dire che il personaggio del gigante ha da sempre influito sulla fantasia di sceneggiatori e romanzieri. Il cinema e il mondo della televisione è pieno di esempi. Si va dal gigante buono di una vecchia pubblicità televisiva che trovava spazio in Carosello, al gigante sconfitto da Topolino in un celeberrimo cortometraggio di Walt Disney tratto da una favola dei fratelli Grimm.

Gli ultimi giganti che hanno allietato le platee cinematografiche di mezzo mondo rientrano in un gruppo piuttosto ameno. Impossibile dimenticare il gigante di pietra che si nutriva di rocce in 'La Storia Infinita', oppure il gigantesco omino della pubblicità delle merendine che assaliva New York in 'Ghostbusters'.

In passato, quando l'animazione delle creature fantastiche non era realizzata a computer, ma sfruttando un ben più modesto, ma affascinante, passo uno, il film degli anni '60 'L'Ammazza Giganti'' è da considerarsi una chicca imperdibile per tutti gli amanti del cinema.

http://www.oldgamesitalia.net/

I VERI GIGANTI

Combinazione o no, il titolo della nuova creazione dei Planet Moon Studios è, guarda caso, il nome della squadra di baseball di San Francisco (dove la maggior parte dei componenti del team abita), ovvero i Giants. Questo non è certo un anno fortunato per loro, a causa di alcune partite perse clamorosamente con squadre di dubbio merito, ma non per questo i Giants hanno perso il rispetto dei numerosi tifosi che affollano la Bay Area - visto che vantano una storia piena di successi e periodi d'oro in cui dominavano la classifica nazionale. In molti, a San Francisco, prevedono una rinascita dei "giganti" nel 2000, quando la squadra si sposterà di casa in un nuovissimo stadio di nuova concezione ora in costruzione nel centro città. Questo è visto dai suoi tifosi come un capitolo nuovo, che coinciderà con l'avverarsi dei loro sogni di vittoria - un po' come noi italiani, che ci mettiamo sempre una mano sul cuore ogni volta che la Ferrari corre a Monza. Se volete più informazioni riguardo ai Giants potete collegarvi al sito ufficiale (www.sfgiants.com), dove tra l'altro potete dare uno sguardo al nuovo stadio in "tempo semi-reale", grazie a una webcam installata nel cantiere. Chissà se la Società Autostrade seguirà l'esempio...

PLANET MOON STUDIOS

invece, è facile mandare al diavolo la strategia per il mero gusto della violenza pura e semplice. Al comando di questo bestione sarà possibile divertirsi a raccogliere chiunque vi capiti a portata di mano per poi farci quello che più vi aggrada, come sfracellarlo a terra, decapitarlo a morsi (con tanto di telecamera piazzata all'interno della bocca), infilzarlo su uno dei due spuntoni che adornano il torace di Kabuto, oppure schiacciarlo con il suo peso camminandoci sopra (anche in questo caso, i programmatori hanno pensato a una visuale per il massimo del godimento). Non per questo i Maccaryn sono da meno: in uno degli ultimi livelli, i cinque astronauti potranno unirsi formando l'arma definitiva: un mega robottone che potrà sfidare l'immensa stazza di Kabuto.

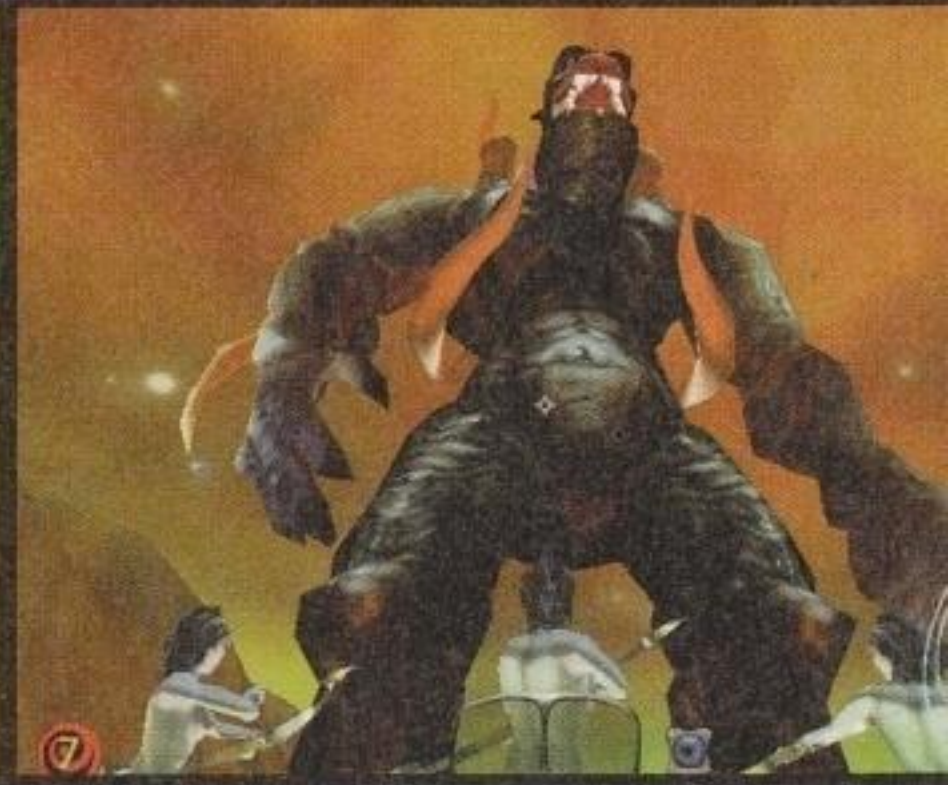
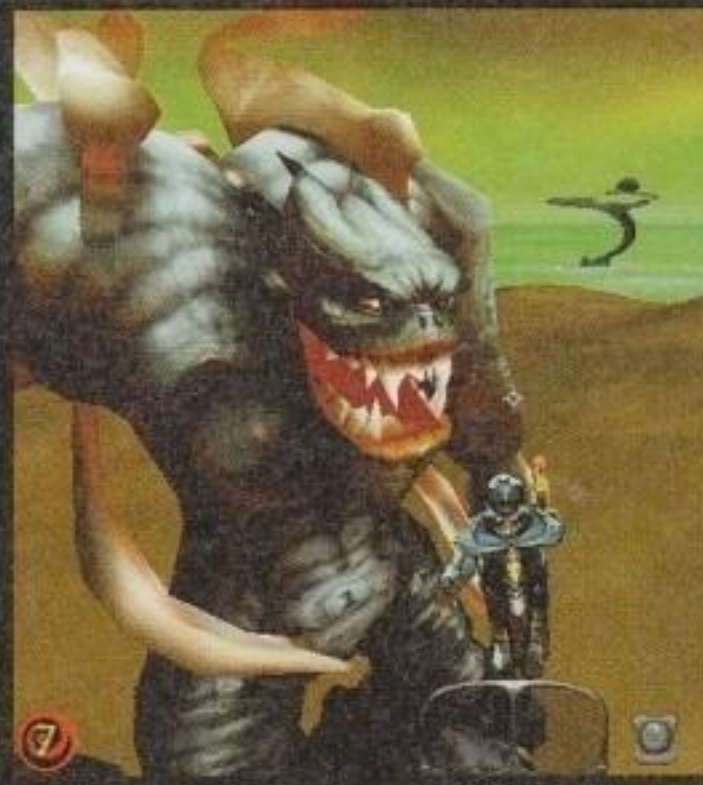
Agli angoli dello schermo di gioco sono presenti diversi indicatori che aiutano a tenere sotto controllo la situazione: in alto a destra si trova il contatore di Smartie, che indica il numero di esserini sparsi per il livello, in attesa di essere tratti in salvo (o mangiati); in basso a destra è presente un floreale indicatore d'energia, mentre quello al centro in basso è un indicatore che segnala le armi, le magie e gli oggetti speciali in possesso del giocatore (cliccando su di esso è possibile cambiare equipaggiamento e magie); nell'angolo in basso a sinistra, infine, il cerchio a spirale indica la quantità di cibo raccolto per ricaricare le proprie energie oppure quelle degli Smartie. Quest'ultimo indicatore, come ha ammesso lo stesso Bob Stevenson, ricorda volutamente parecchio da vicino il logo dei Planet Moon Studios, così come le spirali che formano le orecchie degli Smartie, come forse i più attenti di voi potranno notare dalle foto di queste pagine.

CIAK SI GIRA!

Ogni essere vivente, all'interno dell'universo di *Giants*, è animato alla perfezione. Il merito di tutto ció va a Shawn Nelson, animatore capo, che vanta nel suo curriculum alcune esperienze impressionanti. Shawn ha studiato alla Academy of Art College di San Francisco, dove ha conseguito una laurea in scultura, e al Cal Arts Animation Program e al Masters of Animation Program tenuti all'Università della California, dove è stato uno dei primi nella storia a conseguire una laurea in animazione computerizzata. Altra evidenza della sua professionalità consiste nel fatto che Shawn ha anche lavorato all'animazione di Gumby, uno dei più famosi personaggi televisivi di fantasia della storia americana fatto di pongo, sia per la serie animata televisiva che per quella cinematografica.

La grafica di gioco è di quanto più dettagliato e fluido ci si possa aspettare da una scheda acceleratrice: l'allucinogeno spettro di colori che pittura il cielo è a dir poco stupefacente (e se vi ricorda quello di *MDK* avete proprio ragione - del resto il creatore è lo stesso...), i paesaggi sono dettagliati e variegati e,

I Planet Moon al completo, da sinistra a destra: Scott Guest (programmatore capo), Nick Bruty (presidente, co-direttore artistico e game designer), Andy Astor (vice presidente e programmatore), Tim Williams (direttore creativo), Bob Stevenson (vice presidente, co-direttore artistico e game designer) e Shawn Nelson (capo animatore).

http://www.oldgamesitalia.net/

Al servizio del Re

La Sierra di qui a poco darà a tutti gli avventurieri virtuali la possibilità di salvare il regno di Daventry dall'ennesima minaccia. *King's Quest VIII: Mask of eternity* promette graditissime sorprese sia agli 'aficionado', sia a coloro che solo ora sentono parlare di questa mitica serie.

È dal lontano 1982 che la Sierra si dimostra come una delle case produttrici maggiormente attive e attente al genere degli adventure game, sempre pronta a introdurre innovazioni tecnologiche funzionali, supportate da una giocabilità che spesso ha imposto nuovi standard da seguire. Sicuramente a questo ha contribuito in modo preponderante la preziosa collaborazione della famosa Roberta Williams, ideatrice delle storie che giochi come "*Laura Bow: The Dagger of Amon Ra*", "*Phantasmagoria*", e naturalmente tutti quelli della serie *'King's Quest'*, ci hanno raccontato.

Notare la splendida fattura delle ombre, che ricalcano fedelmente la vera forma d'oggetti e personaggi.

"*King's Quest I: Quest for the Crown*", pubblicato nel 1984, diede il via a questa saga che ormai conta sette capitoli di successo, superata in longevità e lunghezza solo da quella narrata da Lord British con i suoi '*Ultima*'. Ora, tre anni dopo la pubblicazione dell'ultimo episodio "*King's Quest VII: The Princeless Bride*", la Sierra è pronta a presentare il suo nuovo 'gioiellino'. Le sorprese non riguardano la trama del gioco, che si uniforma in qualche modo ai precedenti episodi. Infatti, La prima ambientazione proposta sarà quella che ritrae un piccolo villaggio del regno di Daventry, vicino al castello del re, dove un giovane di nome Connor si trova a dover affrontare una situazione critica quanto surreale. Un'improvvisa tempesta di natura magica ha, infatti, letteralmente pietrificato gli abitanti del villaggio, compresa Sarah, l'amata del protagonista, con la quale quest'ultimo aveva poco prima assistito alla caduta dal cielo di un misterioso oggetto infuocato. Questo si rivelerà, grazie ai preziosi consigli di un mago scampato alla tempesta, uno dei cinque pezzi in cui la 'Mask of Eternity' si è spezzata a causa dell'intervento di una malvagia entità. Naturalmente sarà Connor a dover ritrovare i restanti quattro pezzi della maschera e rimetterla al suo posto, lontano da altre minacce.

La prima grossa novità è che neanche questo genere di giochi può ormai sottrarsi all'impazzare della grafica 3D, e al conseguente sfruttamento di una scheda dedicata, meglio se 3Dfx. Il regno di Daventry e la dimensioni parallele che si esploreranno, infatti, saranno interamente composte da poligoni ricoperti, come anche tutti i personaggi con cui si potrà interagire. Ciò porterà a considerare dei parametri di giudizio che, forse tranne alcune eccezioni (ultimamente sempre più numerose), sono d'uso inconsueto per quanto riguarda un'avventura, come la velocità del motore grafico, gli effetti speciali, la funzionalità del sistema di telecamere, ecc.

Da quello che si è potuto vedere, si può tranquillamente affermare che la Sierra ha deciso di fare le cose in grande: il motore di gioco dovrebbe permettere la visualizzazione di un'area d'azione davvero vasta, rappresentata da una grafica che allo stesso tempo può definirsi realistica e d'atmosfera. In poche parole un vero spettacolo per gli occhi. Le animazioni dei personaggi, soprattutto nel caso del protagonista, presentano la stessa qualità, inclusi quei piccoli tocchi di classe che fanno la felicità dei più 'pignoli', come ad esempio il movimento delle labbra durante le conversazioni.

Come si può chiaramente notare le creature che s'incontreranno non saranno sempre della taglia del giovane Connor.

Anche se un po' impediti dagli acquitrini di questa palude, con un martello da guerra si riesce in ogni caso a farsi rispettare.

Degni di nota promettono di essere anche gli effetti speciali, d'obbligo in ogni produzione che si rispetti e che adotti un motore grafico del genere. A descriverceli c'è Mark Seibert, produttore del gioco, che a proposito delle ombre dice: "Non c'è il solito blob sotto il personaggio, questa è un'ombra che viene generata secondo i suoi movimenti. Queste ombre possono essere attivate separatamente per Connor, i personaggi, i mostri e gli oggetti". Dopo aver aggiunto qualche descrizione a riguardo degli effetti di luce dinamici e di trasparenza, capaci di ottimizzare la realistica resa della grafica e di aumentare la spettacolarità di certe situazioni, Mark aggiunge: "è davvero un nuovo mondo questo. Non bisogna aspettare di passare da una schermata all'altra. Si muove Connor e la camera dove e quando si vuole. Non c'è mai stato un gioco così apertamente esplorativo".

Quest'ultima affermazione di Mark introduce indirettamente la seconda grossa novità che questo *KQ: MoE* vanta, ovvero un'interfaccia di gioco che si discosta dalle precedenti produzioni e che sembra stia diventando il nuovo standard per le ultime pubblicazioni della casa americana (vedi *GK 3*).

La cura per i particolari grafici colpisce soprattutto nell'esaminare da vicino i personaggi, in special modo nel caso del protagonista.

In pratica si potrà affrontare l'avventura o con una visuale in prima persona, con la consueta possibilità di alzare o di abbassare lo sguardo e di interagire con oggetti e personaggi tramite il mouse, oppure in terza persona. È proprio in questa modalità che si potrà apprezzare la possibilità di spostare la visuale a piacimento, quando e come si vorrà secondo le azioni che si vogliono compiere e degli oggetti che si desidera osservare. Questa sorta di 'camera libera' verrà controllata tramite il mouse e sarà possibile girare intorno al protagonista, zoomare o allontanarsi da esso e variare l'angolo di visuale. Tramite tastiera, invece, si controlleranno i movimenti di Connor: lo si potrà far camminare, correre, saltare e... combattere!

Proprio così, l'ultimo episodio della saga di *KQ* offrirà non solo la possibilità di divertirsi risolvendo i diversi enigmi presentati dallo svolgersi di una trama lunga e ben congegnata, ma anche quella di affrontare innumerevoli avversari direttamente in sezioni di combattimento 'real-time'. A tal proposito, l'intervento di Mark: "Sì, è stato difficile scegliere. *KQ: Mask of Eternity* sarà il primo *KQ* che avrà dei momenti di combattimento in tempo reale. Ricordate *KQ VI*? Non sarebbe stato divertente se si fosse potuto partecipare di più allo scontro finale con la spada? Bene, ora sarà possibile! Non preoccupatevi, questo non è un beat'em up, è solo una parte tra le tante che lo rende divertente. Abbiamo incluso tre livelli di difficoltà: facile, per quelli che potrebbero avere troppi problemi, normale, che corrisponde a come noi pensiamo che debba essere, e difficile, per quelli amanti dei pestaggi". Questa nuova caratteristica ha permesso al team di sviluppo di aggiungere degli elementi di certo un po' inusuali per un'avventura: si avranno sott'occhio la barra di energia del protagonista, i suoi 'punti di difesa', che riguardano il grado di protezione dai nemici, e quindi anche i 'punti d'attacco', che misurano il danno che è possibile infliggere all'avversario. I valori non saranno fissi ma varieranno col cambiare dell'armatura, delle armi possedute, e soprattutto a seconda dei punti esperienza acquistati, che faranno avanzare il giovane Connor

Non tutte le creature ultraterrene ostacoleranno Connor. Questo spettro, infatti, gli indicherà la strada.

Anche i viandanti di passaggio nella locanda del villaggio non si sono potuti salvare dal crudele incantesimo che Connor dovrà spezzare.

attraverso diversi livelli. Combattere non sarà affatto difficile: basterà passare alla relativa modalità e a ogni clic corrisponderà un fendente potente e molto ben animato, che potrà andare più o meno a segno.

Ma non ci si lasci ingannare e i puristi del genere non si preoccupino più di tanto, *KQ: MoE* sarà in tutto e per tutto un'avventura. La trama, come già accennato, avrà sicuramente un impatto positivo sul giocatore, grazie alla sua struttura ben congegnata e la sua riuscita fusione con il resto del gioco.

Del resto Roberta Williams ci ha abituato fin troppo bene, come conviene anche Mark: "Roberta è sempre stata una grande narratrice, e in questo non deluderà neppure in questo nuovo episodio della saga. Come in tutti i *King's Quest* scoprirete una storia impreziosita di miti, antiche civiltà e di personaggi leggendari".

Saranno soprattutto i sette livelli da affrontare, comunque, a rappresentare la sfida principale, con una serie di enigmi ancora più diversificati grazie all'uso del 3D. Non capiterà raramente, infatti, di imbattersi in puzzle che con una struttura di gioco bidimensionale non sarebbe stato possibile inserire. Immancabile il commento del produttore: "*KQ* è sempre stato un adventure e *KQ: MoE* sarà il più grande e il più vasto *KQ* che si ricordi. I sette mondi sono enormi. Esplorarli sarà fondamentale. Una mappa per ogni mondo si rivelerà man mano che si incontreranno strade, case, caverne e altre strutture. Durante l'esplorazione incontrerete più di 50 personaggi con cui parlare, dozzine di creature da sconfiggere e un mucchio di puzzle da risolvere".

Il tutto, come ci si poteva aspettare, richiederà una configurazione hardware che non si può certo definire da 'entry level'. Un processore veloce sarà fondamentale, ma non meno importante si rivelerà la presenza di una scheda acceleratrice, per gustarsi al meglio le fattezze grafiche. Per ora sembra che il gioco sia ottimizzato per 3Dfx e Rendition, ma presto si aggiungerà la compatibilità con altri chipset. Naturalmente si potrà esplorare il regno di Daventry anche attraverso le Direct3D, ma è la stessa Sierra che consiglia di godersi l'avventura con un 'piccolo aiutino'.

Per concludere, le aspettative si manterranno sicuramente alte per quest'ultimo episodio della serie, che sembra unire, in modo intelligente e divertente, agli elementi più classici di un avventura quelli caratteristici di diversi generi, senza però trasformarsi in un ibrido confuso e disomogeneo. Il tutto, peraltro, accompagnato da una realizzazione tecnica che si preannuncia solida e avanzata.

Lasciamo le ultime parole a Mark: "Siamo davvero eccitati per questo gioco. Sa di nuovo. Non vediamo l'ora di finirlo e di pubblicarlo per farlo giocare. Così, senza dilungarsi troppo, torno al lavoro e cerco di renderlo possibile più presto". Sinceramente, speriamo che faccia davvero in fretta.

Roberto Galbussera

V.I.P.'S

Roberta Williams

Si è parlato di 'preziosa collaborazione', ma forse in questo modo non si rende giustizia agli innumerevoli successi conseguiti da Roberta Williams, che hanno decretato la crescita e la grandezza di una società come la Sierra. Roberta fondò nel 1980, assieme a suo marito Ken, la On-line Systems (poi diventata Sierra On-line). La loro prima produzione fu "*Mistery House*", programmato da Ken, il primo gioco per computer a unire grafica e testo. Vendette migliaia di copie, cosa che per quei tempi era davvero un'incredibile traguardo. Fin dall'inizio Roberta si è occupata del game design; infatti nel 1982 collaborò con il creatore dei Muppets, Jim Henson, alla lavorazione di un film basato su una storia fantasy: "*The Dark Crystal*", che incontrò un grande consenso da parte del pubblico. Dopo aver collezionato un altro successo con il primo episodio di *KQ*, la Williams pubblicò nel 1987 il suo primo titolo destinato ai bambini: "*Mixed-up Mother Goose*", che le valse cinque premi, 200,000 copie vendute e, otto anni dopo, la riedizione del gioco in una versione rimodernata. Nel 1989, con "*King's Quest IV: The Perils of Rosella*", l'instancabile Roberta si aggiudicò, oltre al "Software Publishers Association Award", il merito di aver prodotto il primo gioco che faceva uso della grafica VGA, che godeva del pieno supporto delle schede sonore più diffuse e che aveva come protagonista un personaggio femminile. Non bisogna dimenticarsi di "*King's Quest VII: The Princeless Bride*", che vantava una realizzazione tecnica all'avanguardia e di "*Phantasmagoria*", un titolo che nel 1995 fece molto parlare di sé, sia nel bene che nel male, conseguendo un successo che ancora oggi viene ricordato.

Mark Seibert

È ovvio che se si ricopre il ruolo di producer di un titolo la cui pubblicazione si preannuncia come una tra le più importanti del periodo natalizio, non si è certamente all'inizio della propria carriera. Mark Seibert, difatti, iniziò a lavorare per la Sierra circa dieci anni fa componendo la musica di *KQ IV* e in seguito di molti altri giochi come *Space Quest* e *Police Quest*. In seguito divenne direttore musicale della casa produttrice e dopo alcuni anni conquistò il ruolo di producer. In questa nuova posizione Mark ha realizzato parecchi titoli come *KQ VII*, *Larry 7* e *Torin' Passage*.

Dopo il film, dopo il libro, dopo il lecca-lecca...

Piccoli soldati per piccoli giocatori: ora c'è anche Globotech, la versione di SMALL SOLDIERS per bambini!

SMALL SOLDIERS

SQUAD COMMANDER

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Win 95, Pentium 100, 16 Mb, Hard Disk con 30 Mb liberi, Lettore CD Rom 4X, Scheda grafica 1 Mb SVGA, Scheda sonora 100% Sound Blaster, richiesto Direct X 6.0.

SMALL SOLDIERS SQUAD COMMANDER

Finalmente puoi giocare con SMALL SOLDIERS SQUAD COMMANDER, il grande evento del momento! Scegli il tuo esercito (l'addestratissimo Commando Elite o i mostruosi Gorgoniti), scegli la tua battaglia e preparati ad una lotta senza esclusione di colpi tra trappole sempre pronte a scattare, intricati enigmi da risolvere e 20 intense missioni di azione esplosiva. Ti aspettano battaglie a tutto campo per tentare di salvare il vicinato, 12 diversi personaggi, armi e potenziamenti fantascientifici e una superba colonna sonora originale per un'indimenticabile avventura strategica in tempo reale... Proprio come nel film! Ma la cosa più esaltante è che puoi creare e personalizzare i soldatini per renderli esattamente come li vuoi tu! Allora che l'assalto abbia inizio!

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

DREAMWORKS INTERACTIVE

Qualità Interattiva.

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO PERDUTO

Tornano i dinosauri dell'Acclaim nel seguito del discusso *Turok: Dinosaur Hunter*. Dopo *Unreal* e *Quake II* c'è ancora spazio per uno sparatutto 3D? La risposta è senza dubbio sì, c'è, e sempre ci sarà, spazio per prodotti di questo tipo, perlomeno fino a quando il mercato non deciderà d'incoronare un altro genere di giochi.

Nonostante tutto, il primo *Turok: Dinosaur Hunter* era un buon gioco; realizzato egregiamente, dimenticando per un istante i problemi di fogging e clipping, riusciva a fornire svariati momenti di divertimento, peccato che, se messo davanti a titoli assai più quotati, come lo stesso *Quake II*, scomparisse per quel che riguarda intelligenza artificiale e struttura dei livelli. Dopo un anno esatto l'Acclaim ci riprova, non che gli fosse andata male la prima volta, dato che *Turok* per PC e Nintendo 64 ha venduto migliaia di copie e questo seguito sembra diretto sulla stessa linea. La versione definitiva di *Turok 2* per PC dovrebbe vedere la luce entro la fine di novembre, se non prima, mentre la versione per Nintendo 64 è già stata incoronata dalle riviste di settore con recensioni entusiastiche.

Gli effetti di luce del gioco sono fantastici, ma appare evidente che problemi di aggiornamento persistono.

Nel primo episodio *Turok* aveva pensato di distruggere definitivamente il Chronoscepter (l'arma che andava raccolta e composta strada facendo nel gioco) gettandola in un vulcano, dopo aver ucciso il Campaigner. Ma così facendo l'indiano non ha fatto altro che risvegliare il sonno di un nuovo malvagio antagonista, tale Primagen, che dormiva beato in una capsula spaziale in fondo al vulcano. Ora il simpatico Primagen ha posto come suo obiettivo primario quello di trasferirsi dal suo "Nether World" fino alla terra e distruggere tutto il distruggibile.

Uno dei punti di forza di *Turok 2* è, manco a dirlo, l'aspetto grafico. Naturalmente l'utilizzo di una scheda acceleratrice è obbligatorio. In tal modo potrete godere di un gioco che sfoggia delle texture estremamente dettagliate, addirittura impressionanti per quel che riguarda la realizzazione dei nemici. Quasi tutti gli avversari (in gran parte lucertole e dinosauri) presenti nel gioco si muovono con una fluidità e un proprio stile decisamente al di sopra degli standard. Come nel primo *Turok*, dove una delle situazioni più frequenti era vedere un nemico, colpito alla giugulare, rantolare tenendosi il collo con la mano per poi stramazzare a terra, anche in questo secondo episodio i game designer hanno dedicato grande attenzione alle scene "truculente". Un sistema piuttosto articolato di rilevazione delle collisioni ha permesso ai ragazzi dell'Iguana di scatenarsi con tutta una serie di scene splatter; in particolar modo ora è possibile infierire sul corpo morto di un nemico, o ancora vedere gli spasmi dei muscoli dei rettiloni mentre esalano l'ultimo respiro, senza tralasciare i vari

http://www.oldgamesitalia.net/

Una volta uccisi, i nemici contunuano a rantolare e contorcersi, potrà sembrare un aspetto macabro ma è estremamente divertente.

Tuffandosi in acqua non sarà possibile utilizzare tutte le armi da fuoco, automaticamente si passerà a un più pratico coltello a doppio taglio.

lamenti dei dinosauri che scalciano prima di lasciare questa valle di lacrime.

Altro punto caldo del primo *Turok* erano le armi, tante e realizzate con un indiscutibile gusto per la spettacolarità, con laser concentrici, raggi d'energia, fucili al plasma iper colorati e chi più ne ha più ne metta. Anche in questo secondo episodio le cose non cambiano, anzi, volendo, migliorano: oltre 24 armi tra cui il War Blade, lo Scorpion Missile, il Firestorm Cannon o Storm Bow. Altre armi degne di nota sono lo Shredder (una serie di proiettili di energia che rimbalzano sui muri) e il Tranquilizer, un fucile che spara delle siringhe capaci di addomesticare per un po' anche i bestioni più esaltati.

In *Turok 2* non è stato dimenticato il multiplayer, ormai fulcro di gran parte dei giochi di questo tipo (e il progetto *Quake Arena* dovrebbe essere più che significativo). Fino a quattro giocatori possono darsi battaglia in rete, ma l'aspetto che arriva forse inatteso è la possibilità di giocare in split screen (orizzontale o verticale a scelta) contro un altro giocatore umano su un unico computer. *Turok 2* si compone di sette enormi livelli, proseguendo la tradizione del primo (poche mappe ma particolarmente estese). Ancora una volta è possibile selezionare il colore del sangue, giusto per dare un contentino ai più moralisti. Purtroppo sembrano mancare altre opzioni di contorno come la possibilità di caratterizzare il proprio indiano per poi scannarsi in multiplayer con un personaggio maggiormente somigliante alle proprie concezioni di combattente.

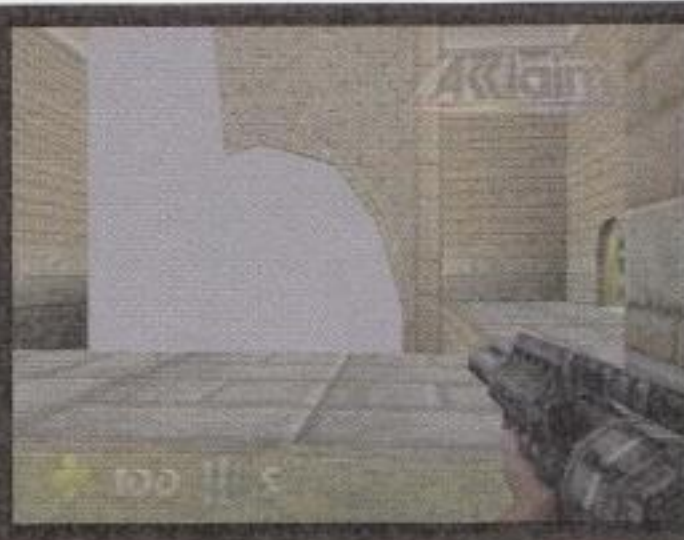
Come la stragrande maggioranza degli sparatutto in soggettiva usciti negli ultimi due anni, anche *Turok 2* dà il meglio di sé se giocato con la combinazione tastiera + mouse, anzi, bisogna dire che nelle opzioni all'inizio del gioco non è possibile scegliere altra configurazione se non questa, quindi niente joypad (non che fosse una soluzione particolarmente comoda, ma tant'è...). Non si tratta propriamente di un punto a favore del gioco. Il mouse viene utilizzato per sparare, saltare e muovere la testa. Le tante armi possono essere selezionate ruotandole tra di loro con i tasti A e Z oppure con il solito tastierino numerico.

La gestione delle armi va curata con particolare precisione, dato che l'intelligenza artificiale dei nemici è stata migliorata rispetto al primo capitolo e ora bisogna pensare un po' di più al da farsi. Può capitare, per esempio, che un nemico inizi a spararci da dietro una cassa, mentre un altro si nasconda dietro al muro che dovremmo sorpassare per raggiungere il suo amico. A questo punto va utilizzato con precisione il lancia granate, facendo rimbalzare un confettino giusto sulle casse dietro le quali si ripara il fellone.

Nonostante la buona grafica, l'ottimo concept delle armi e la caratterizzazione dei nemici, *Turok 2* non sembra in grado di offrire particolari novità per quel che riguarda la struttura di gioco, allo stesso modo le strutture dei livelli non appaiono complicate come quelle di *Quake II*, che davano libero sfogo agli istinti tattici di ogni giocatore, ma potremo giudicare al meglio quando avremo in mano la versione finita del gioco, quindi tra circa un mesetto.

Mattia Ravanelli

NEBBIA ALL'ORIZZONTE

Purtroppo sembra che *Turok 2* soffra ancora dei problemi di fogging del primo episodio, guardate qua...

TUROK 2
Casa
Acclaim
Sviluppatore
Interno
Sito Web
www.acclaim.com
Data di Uscita
Dicembre 1998

http://www.oldgamesitalia.net/

L'asilo del TERRORE

In un momento poco felice per il genere, la Mindscape rischia con un'avventura che punta su atmosfera, risvolti psicologici, e ambientazioni inquietanti.

Blackstone Chronicles, insieme a *Gabriel Night 3*, *Morpheus*, *Grim Fandango*, *Lands of lore III*, tutti giochi programmati più o meno per la fine del '98, dovrebbe risollevare dal torpore il genere avventura. Il prodotto della Legend, ispirato ai racconti di John Saul, è un'avventura classica, ad ambientazione fotorealistica con grafica a 24-bit, che ricorda per colori e sensazioni *Realms of the Hunting*. Il giocatore, per procedere, deve risolvere enigmi combinando i vari oggetti che ha trovato lungo il suo cammino e che ha conservato nell'inventario. La particolarità di questo prodotto sta nel fatto che la Mindscape ha puntato su un'avventura priva, non solo di elementi arcade, ma anche di immagini in full-motion video, tralasciando l'interazione tra i personaggi, e puntando invece sulle implicazioni psicologiche e il coinvolgimento emotivo del giocatore. Del titolo se ne è sentito parlare già dal settembre '97, momento dell'accordo tra John Saul, l'ideatore, e i vertici della Mindscape, e il prodotto pur non rivoluzionando tecnicamente il genere, sembra ben fatto e curato. Dal punto di vista della giocabilità i programmatori della Legend promettono che darà un bello scossone al genere dell'avventura nel suo complesso. La novità, infatti, è che si è puntato più sulla coerenza della storia, sui sentimenti e sulle sensazioni che proverà il giocatore, eliminando l'elemento arcade che ha quasi ucciso l'avventura, e limitando l'iterazione tra i personaggi. È un vero e proprio cambio di prospettiva rispetto a questi ultimi tempi, che dovrebbe assicurare al titolo anche una buona longevità.

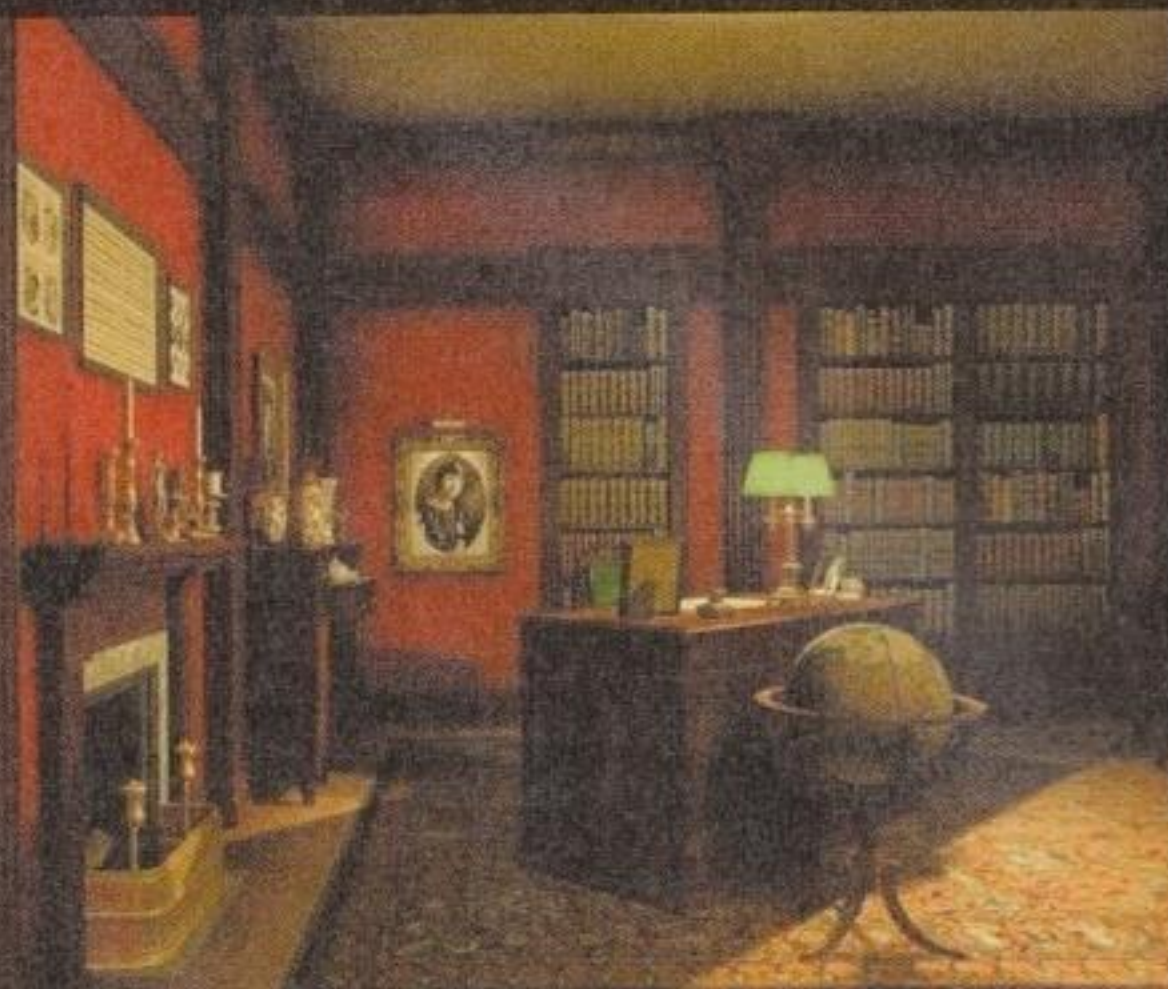
È questo diabolico personaggio il colpevole di tutte le disgrazie di Blackstone.

Nel gioco il nostro alter-ego è il discendente del vecchio proprietario dell'asilo di Blackstone. L'antefatto della storia è che sei famiglie hanno ricevuto da una misteriosa figura degli strani regali che hanno portato alla morte un membro della famiglia. Dopo un po' si scopre che tutto fa capo al vecchio amministratore dell'asilo, che sfruttando arti arcane è riuscito a trasferire una parte della sua personalità nella mente del figlio, arrivando a condizionarlo inconsapevolmente, oltre ad aver sottoposto gli altri allievi della scuola a torture psicologiche e fisiche. Con un comportamento che è una via di mezzo tra quello di uno psicopatico e quello di un pazzo (esistono differenze?) con sdoppiamento di personalità, il padre cerca di condizionare il figlio, parlandogli nella sua testa.

Le scene iniziali sono piuttosto inquietanti. Da quanto si è visto dalle prime versioni del prodotto, la prima locazione è la hall di un asilo che assomiglia tanto all'albergo di Shining di Kubrik. Si deve raggiungere un passaggio segreto conosciuto durante l'in-

BLACKSTONE CHRONICLES
Casa
Mindscape
Sviluppatore
Legend Entertainment
Sito Web
www.blackstone-chronicles.com
Data di Uscita
Dicembre 1998

Nonostante sia abbandonato da tempo, ai nostri occhi la hall dell'asilo appare perfettamente curata.

Lo studio del vecchio proprietario è reso in maniera dettagliata.

fanzia, prima che "nostro" padre faccia passare a nostro figlio quello che ha fatto a noi. Infatti, il diabolico personaggio, impossessandosi del protagonista, ha rapito Joshua, suo nipote, e lo ha nascosto nella vecchia casa. Procedendo verranno svelati nuovi misteri e s'incontreranno nuovi personaggi, tutti ex-allievi della scuola e tutti condizionati dalle torture psichiche del vecchio proprietario. Tutte le stanze sono pre-renderizzate, e gli spostamenti avvengono in sequenze fisse sullo stile di *Zork-Nemesis.* Cliccando con il mouse sulle frecce direzionali si può cambiare la visuale, in soggettiva, di 360 gradi. Sfruttando il software Quicktime e la più aggiornata versione delle DirectX, la 6, il titolo promette di avvolgere i giocatori in atmosfere inquietanti. Le musiche e l'ambientazione danno a tutto un senso di mistero e di profonda inquietudine. Aggirarsi per una struttura abbandonata per 40 anni, ma che a noi appare come rimessa a nuovo per gli strani condizionamenti del nostro diabolico padre, avvolge il tutto in un'atmosfera onirica, ma senza dubbio profondamente angosciante.

In ogni locazione ci sono ricordi, seppelliti nella parte più nascosta della nostra testa, che affiorano nuovamente, rivelando nuovi particolari del drammatico puzzle che porterà a risolvere una volta per tutte i conti con il "nostro" terribile padre.

La Legend, graficamente, ha fatto un eccellente lavoro: tutte le locazioni sono, come già detto, pre-renderizzate in full-screen. L'effetto globale, da quanto si è potuto vedere dalle prime versioni del prodotto, è molto accattivante.

Tutto è curato nei minimi dettagli, dalle tende, dagli ornamenti disegnati sulle lenzuola, ai particolari dei personaggi raffigurati nei quadri e nelle fotografie. Sicuramente è un titolo che soddisferà gli amanti dell'avventura classica, senza elementi arcade, soprattutto tutti coloro che adorano giochi come *Myst, Riven* e la serie di *Zork.*

Lorenzo Cavalca

JOHN SAUL CHI ERA COSTUI?

L'avventura è dichiaratamente ispirata a questo scrittore, molto conosciuto negli Usa per una sua doppia trilogia pubblicata nel '96 chiamata, appunto, Blackstone Chronicles, oltre che per essere commentatore del New York Times. In questi testi si narrava delle vicissitudini di una piccola cittadina del New England, Blackstone, condizionata dalle esperienze vissute dai cittadini nel vecchio asilo costruito alla fine dell'Ottocento. Saul è stato coinvolto di persona nel progetto della Legend, scrivendo in collaborazione con Bob Bates la storia dell'avventura. Per evitare, però, che tutti coloro che non avessero letto i suoi libri si sentissero spiazzati, la storia del gioco, anche se sono stati inseriti elementi caratteristici dei racconti, è del tutto indipendente, visto che comincia poco dopo la fine degli eventi narrata nei libri ed è stata scritta addirittura prima delle trilogie. Il fatto, poi, che in Usa sia in previsione per la fine del '98 una serie-tv ispirata ai racconti di Blackstone, aumenterà l'appeal del prodotto della Mindscape e le attese dei numerosi ammiratori della saga di John Saul.

DELPI

"Pensavi di essertelo perso"

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

E invece...

GRAND THEFT AUTO™

Prezzo Consigliato: £. 59.900

Programma e manuale in italiano
Requisiti tecnici:
Minimi: Pentium 90, 16 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, 100 Mb liberi su HD, SVGA 1 Mb. Raccomandati: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx con 4 Mb, Lettore CD-ROM 8X, Soundblaster 16.

GRAND THEFT AUTO

...É ancora sugli scaffali e il suo prezzo è stato pure ribassato! Allora non perdere l'occasione per fare finalmente tuo Grand Theft Auto, il gioco di simulazione guida dove tutto è permesso. A cominciare dal rubare le macchine (che è una necessità), fino al fregare le consegne di droga (che è una libidine), guidare come un babbuino ubriaco e tirar sotto le persone, tanto per fare qualcosa. Acquistalo e diventerai subito il terrore di tutti i tuoi concittadini, la rovina degli antifurti, il malvivente più ricercato dalla polizia! Hey, Grand Theft Auto è il gioco più originale, divertente e... criminale che ti poteva capitare tra le mani ed è anche accompagnato da una colonna sonora che è uno spasso... L'unico consiglio: occhio al tuo mezzo quando entri in negozio... pare che il gioco stia andando a ruba. E non solo quello!

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Zeta Test

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.
9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.
8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.
7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.
6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.
5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.
4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.
3 Chi lo conosce lo evita.
2 Idem come sopra, ma peggio.
1 Idem come sopra, ma molto, molto, molto peggio

SIMBOLOGIA

• Troverete una versione demo, del gioco recensito, sul CD allegato alla rivista.

• Il gioco recensito può godere anche dei miglioramenti grafici garantiti da una scheda acceleratrice 3Dfx.

• Il gioco recensito è particolarmente divertente se giocato in multiplayer.

• I testi e i dialoghi del gioco recensito sono stati adattati per il mercato italiano.

SISTEMA MINIMO

Questa è la dotazione minima di cui il vostro computer dovrà disporre, se volete sperare di far girare il gioco. Naturalmente, con un sistema migliore potrete giocarlo nel modo migliore, cioè quello consigliato.

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

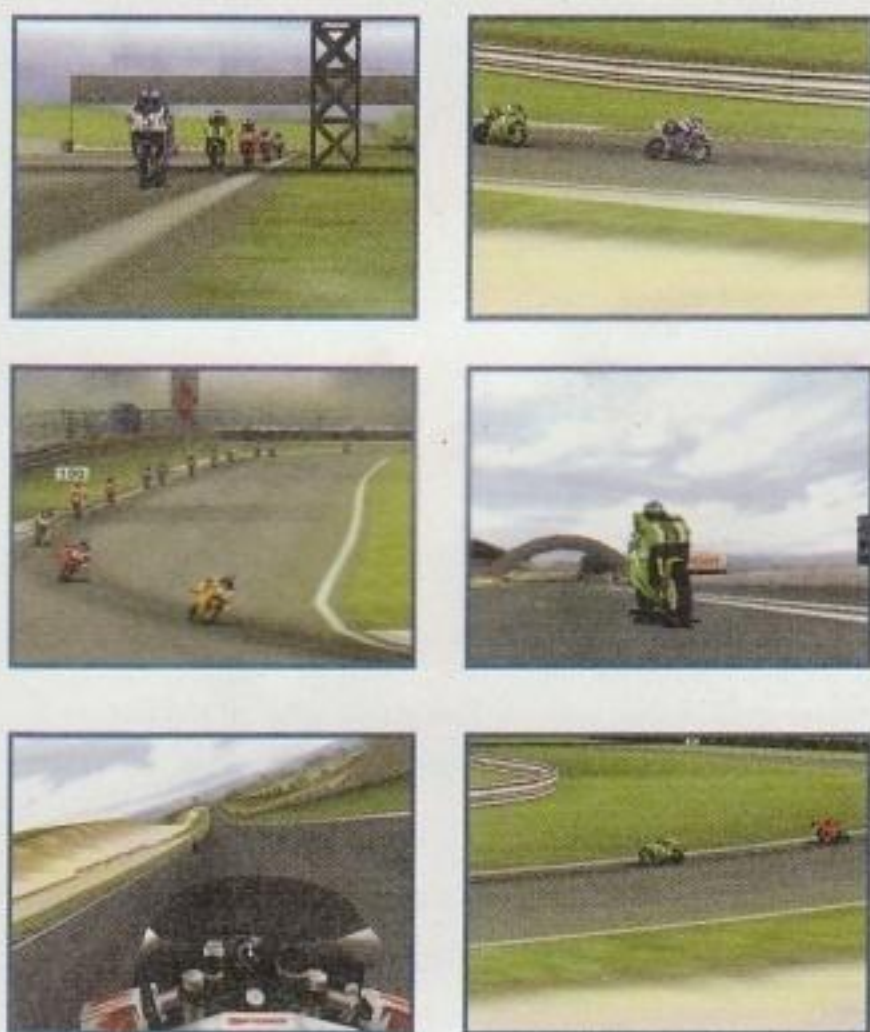
I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

GIOCHI RECENSITI

La rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere una guida all'acquisto per tutti gli appassionati. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista. ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi.
Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è semplice da sembrare banale. Esattamente come lo giudicherebbe un professore, o il suo supplente, dal 6 in su un gioco è sufficiente, quantomeno merita la vostra considerazione dal 5 in giù è insufficiente. Tutto qui.

http://www.oldgamesitalia.net/

La Gazzetta dello Sport *presenta*

BRIVIDI SU DUE RUOTE!

Dall'1 novembre per un mese
con La Gazzetta dello Sport
a sole 19.900 lire
solo La Gazzetta dello Sport 1.400 lire

per Pentium 200 (e superiore) o scheda 3D

MOTO VIRTUALI PER BRIVIDI REALI

in collaborazione con:

LA GAZZETTA DELLO SPORT. PIACERE QUOTIDIANO.

SIN

La questione del genere di successo che viene clonato in continuazione è una costante nel mondo dei videogiochi. E la pletora di titoli che hanno preso "spunto" da *Doom* da cinque anni a questa parte, ormai, non si contano più. Bisogna però ammettere che, molti di questi cloni hanno apportato qualcosa di nuovo al genere, nel bene e nel male.

Anche questo Natale si prepara a essere invaso da diversi sparatutto in soggettiva in grado di offrire grafica sempre più strabiliante e ambientazioni accattivanti. Può darsi che non basti a convincere i giocatori a mettere mano al mouse, ma è anche vero che il numero di appassionati è davvero sconfinato.

A quasi un anno esatto dall'uscita di *Quake 2*, dopo circa dieci mesi dalla prima visione su Zeta, fa il suo arrivo nei negozi *Sin*.

Il titolo della Ritual Entertainment prosegue la strada battuta da *Unreal* e dall'imminente *Half-Life*, denunciando apertamente quelle che dovrebbero essere le caratteristiche base di ogni "nuovo *Doom*", ovvero la costruzione e l'animazione di un ambiente che intervenga maggiormente durante le fasi di gioco e un'atmosfera capace di far chiedere al giocatore cosa diavolo sta succedendo due stanze più in là...

http://www.oldgamesitalia.net/

HALF-LIFE

Il prossimo sparatutto 3D da tenere d'occhio è sicuramente *Half-Life* della Sierra. Questo nuovo esperimento nel genere degli sparatutto rappresenta il passo più concreto per giungere alla fusione di due generi: gli sparatutto e le avventure. Pur rimanendo un gioco fondamentalmente d'azione, in cui il dito deve scivolare sul grilletto più velocemente di quanto non bisogni riflettere, è anche vero che la vastità delle zone e la presenza di tanti personaggi non giocanti lo rendono un titolo diverso dai soliti *Quake*. Un altro aspetto interessante del gioco è rappresentato dagli obiettivi del giocatore, che non vanno più dal solito "sparare e recuperare chiave", ma possono anche consistere nel salvare delle persone e missioni simili.

John Blade è il titolare della Hardcorps, la più rinomata agenzia tra quelle appartenenti alle sec-forces. Le sec-forces sono nuove forme di sicurezza pubblica, nate dal bisogno di risistemare la questione della giustizia in una città che stava ormai abbandonandosi a se stessa: stiamo parlando della Freeport del 2027. Conscio del problema di una delinquenza ormai sfuggita completamente dal controllo delle canoniche forme di mantenimento dell'ordine, il governo approva una legge che consente la formazione di particolari agenzie di sicurezza, come la Hardcorps, appunto. Ora John Blade e il suo gruppo hanno a che fare con qualcosa di particolarmente pericoloso e sconosciuto, la droga U4. Chi si cela dietro allo spaccio della nuova sostanza che sta uccidendo velocemente la popolazione di Freeport?

HAIL TO THE KING, BABY

Sin è il frutto degli sforzi di una neonata etichetta di sviluppo, la Ritual Entertainment, sotto le cui ali trovano posto alcuni tra i programmatori che hanno fatto (in un modo o nell'altro) la storia recente degli sparatutto in soggettiva. Installata in quel di Dallas, la Ritual è formata da persone provenienti dalla Apogee e qualche "infiltrato" che ha lavorato con loro già per il primo Mission Pack per *Quake* (Scourge of Armagon), sviluppato appunto dalla Ritual. Non si può dimenticare che la Apogee è stata la principale oppositrice allo strapotere di *Doom* degli scorsi anni, in cui il vero e proprio fenomeno degli sparatutto in soggettiva in fase il mercato. *Rise of the Triad*, *Fury*, *Shadow Warrior*, *Terminal Velocity*, tutti titoli che vissero ore felici nei case dei computer di pochi anni fa. E ora si ricomincia.

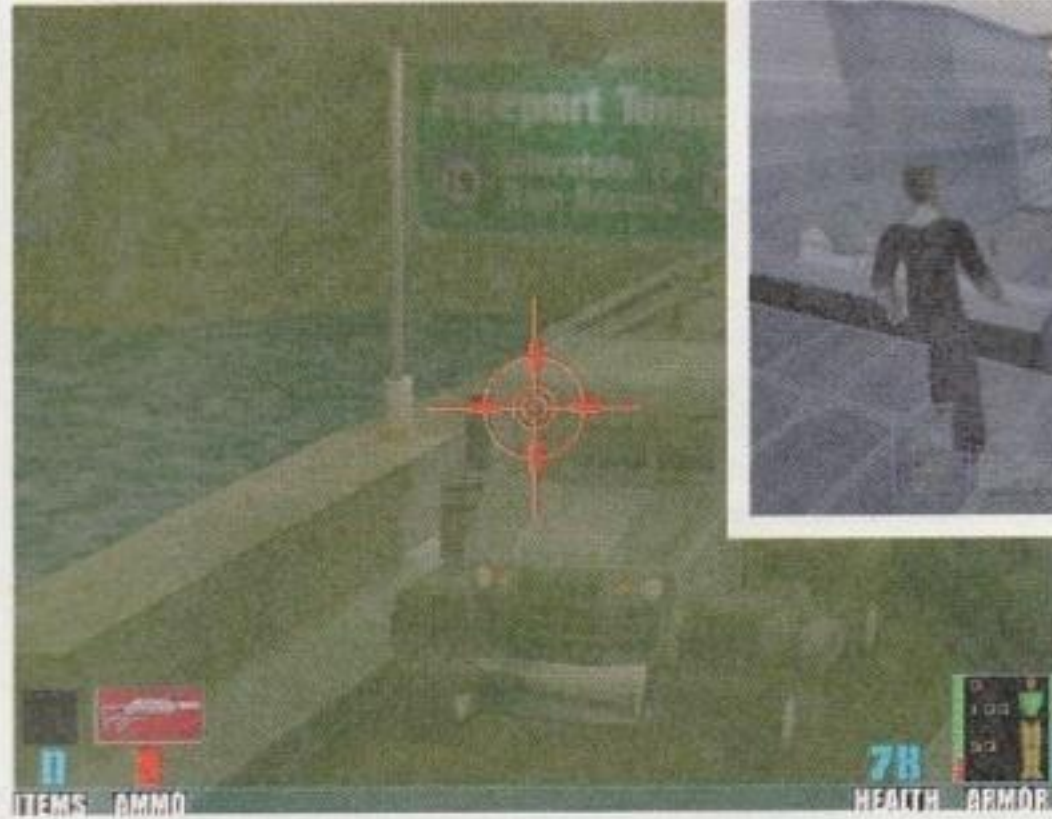
Sin può essere facilmente ricondotto in quella categoria che è propria dei nuovi sparatutto "à la *Quake*". I programmatori hanno capito che puntare solo su un motore grafico particolarmente riuscito e strabilianti effetti di luce non basta più; *Sin* come *Unreal* e come *Half-Life* della Sierra riesce nell'intento di ricreare un'atmosfera attorno al giocatore. Ma a differenza del maestro *Doom*, in cui l'atmosfera era rappresentata dal percepire in lontananza un ansimare di un qualche mostro pronto a ucciderci, in *Sin* il punto di forza è il cercare (e in gran parte riuscire) a ricreare un ambiente che si muove e vive attorno alle gesta del protagonista. Come in ogni sparatutto alla *Doom* l'obiettivo del giocatore è, principalmente, quello di abbattere tutto quello che si muove senza

Non si può certo dire che i nemici in *SiN* non siano armati. Questi due gemellini incutono un certo timore con le loro enormi bocche di fuoco.

Un colpo alle spalle ed ecco che un'enorme chiazza di sangue va a sporcare la parete. Ma dopo *Carmageddon* non fa più molta impressione.

Casa	Activision
Sviluppatore	Ritual Enter.
Distributore	Software & Co. Tel. 0332-861133
Prezzo	L.99.000

http://www.oldgamesitalia.net/

Come in ogni sparatutto che si rispetti anche in *SiN* ci sono casse di legno in abbondanza, dietro a cui di solito si nasconde qualche nemico.

Lo zoom del fucile da cecchino permette, ovviamente, di prendere meglio la mira e di scrutare cosa si nasconde in lontananza.

troppe preoccupazioni: quindi armi a profusione, esplosioni degne dell'ultima produzione hollywoodiana e violenza digitale senza fine.

Ma già nelle prime fasi della prima missione di *Sin* si possono intravedere i caratteri sopra citati: nei panni di John Blade il giocatore deve introdursi in una banca vittima di una rapina da parte di una banda criminale organizzata di tutto punto (pure troppo!). Mentre si è intenti nell'esaminare le varie stanze del livello o nel difendersi dagli attacchi nemici, si sentono grida di persone spaventate, allarmi della banca impazziti e sparatorie furibonde che si svolgono presumibilmente a poche decine di metri da noi, con sgommate di veicoli all'esterno dell'edificio e vetri che s'infrangono in continuazione.

SOTTO CONTROLLO

Come ormai in ogni titolo del suo genere, anche *Sin* offre la possibilità di combinare tastiera e mouse per prendere parte alle avventure del Colonnello Blade. Solo che in questo caso la situazione sembra leggermente meno immediata rispetto ai suoi diretti concorrenti. Se in *Quake 2* si può comodamente scegliere il mouse con opzione "free lock" per guardarsi attorno e mirare in modo maggiormente preciso ai nemici, in *Sin* si deve tenere premuto un tasto dello stesso mouse per potersi muovere in questo modo; similmente anche la gestione della camminata laterale (il cosiddetto "strafe"), utilissimo per ripararsi dietro muri e tendere agguati, è reso più complicato dal fatto che tutti e due i canonici tasti del mouse sono stati già assegnati per sparare e guardarsi attorno. Per il resto la situazione rimane identica a quelli degli altri titoli simili, e le pecche sopra riportate perdono d'importanza una volta che si prende confidenza col sistema di gioco, anche se si tratta di scelte che non giocano certo a favore di *Sin*, per i più smaliziati.

Graficamente il titolo della Ritual si presenta più che bene, utilizzando un motore grafico che deriva da quello originario del primo *Quake*, ma che è stato, naturalmente, potenziato. Le texture sono di ottima qualità, così come abbastanza varie, in modo da non rendere ripetitive le stanze o le strutture in cui sono ambientate le sparatorie. La caratterizzazione dei singoli locali è degna di nota, fin dalla banca del primo livello ci si imbatte in fontane interne all'edificio, in uffici con tanto di quadri appesi

Combattere a mani nude contro questi ragni meccanici non è certo un'impresa facile, neanche per un soldato super addestrato.

JOHN BLADE

ETA'
30 anni
OCCUPAZIONE
Comandante delle forze di sicurezza;
Capo degli Hardcorps.
TRATTI PERSONALI
Nato nella città di Freeport il 28 giugno del 2007, John ha avuto un'infanzia normale. Il padre era poliziotto e la madre dirigente della società chimica LegionTek.
Alla morte della madre, avvenuta in un misterioso incendio scoppiato all'interno della società presso cui lavorava, John cominciò ad allontanarsi dal padre ed entrò a far parte di una delle bande più terribili di Freeport: gli Young Master.
Dopo aver passato sei mesi in una prigione di riabilitazione, John decise di uscire dal giro, e per questo venne picchiato e minacciato dai suoi ex amici. La goccia che fece traboccare il vaso fu l'uccisione del padre, avvenuta proprio durante uno dei "lavori" messi in atto dagli Young Master, da quel momento in poi, John decise di cambiare vita e di mettersi al servizio della legge.

La modella in carne e ossa che interpreta Elexis Sinclaire, nella realtà si chiama Vanessa.

ELEXIS SINCLAIRE

ETA'
31 anni
OCCUPAZIONE
Chimica Biogenetica a capo delle Industtrie SinTEK.
TRATTI PERSONALI
Oltre ai numerosi tatuaggi che adornano il suo corpo in posizioni "disdicevoli", Elexis può essere considerata il nemico principale di *Sin*.
Nata a Freeport all'età di due anni fu abbandonata dalla madre e venne cresciuta dal padre, il Dr. Thrall Sinclaire.
Elexis si dimostrò subito una giovane molto sveglia. A soli cinque anni riuscì a clonare una rana, che aveva gli occhi di un essere umano. Considerata da tutti un piccolo genio riuscì in poco tempo ad acquisire numeroe lauree in chimica, biologia e ingegneria genetica. Dopo essersi unità al padre alla guida della SinTEK, Elexis, con le sue rivoluzionarie teorie, permise alla società di fare passi da gigante nell'ambiente biochimico, tanto che il padre ha da poco deciso di lasciare la gestione dell'industria nelle mani della capace e ponderata figliola. L'errore più grosso che il professor Sinclaire abbia mai commesso.

Le ambientazioni di *SiN* sono estremamente ben curate. In questo caso si tratta del primo livello, ambientato in un hotel, esplorabile anche nel demo.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

È in uscita nei negozi *Duke Nukem: Time to Kill*, solo per PlayStation, in cui l'eroe meno politically correct del mondo affronta nemici da diverse ere e il tutto in una visuale tridimensionale che ricorda da vicino *Tomb Raider*, si tratta di un buon gioco. Dall'altra parte abbiamo *Duke Nukem: Zero Hour*, solo per Nintendo 64, in cui si torna in visuale soggettiva e che promette di essere il migliore nel suo genere per la console Nintendo. Infine l'ottesissimo *Duke Nukem Forever* per PC, le cui specifiche tecniche rilasciate pochi mesi fa fanno pensare che anche Unreal al cospetto apparirà come un vecchio *Pong*.

alle pareti, libri sparsi per terra e impiegati nascosti dietro a lussuose poltrone per proteggersi dal fuoco.

Anche *Sin* presenta la sua bella dose di effetti d'illuminazione in tempo reale: lanciamissili, mitragliatori e affini sono quindi fonte di riflessi e bagliori decisamente spettacolari, ma forse un gradino più in basso di alcuni splendidi passaggi già visti in *Unreal* o nell'imminente *Half-Life*.

Per cercare di ricreare un vero e proprio ambiente attorno all'intrepido John Blade, la Ritual Entertainment ha immesso quanti più elementi d'interazione tra il giocatore e le strutture dei livelli. Un esempio particolarmente significativo di come questo aspetto sia stato particolarmente curato è quello del sistema operativo con cui è possibile gestire alcuni dei meccanismi presenti nei livelli. In un ufficio si trova un monitor con una schermata simile a quella del vecchio DOS (anzi, si tratta propriamente del DOS), in cui è possibile gestire le porte elettroniche e scoprire la combinazione della cassaforte o ancora bazzicare tra i conti correnti dei clienti.

Durante il gioco John Blade è sempre accompagnato dalla sua spalla "virtuale", JC, un hacker passato dalla parte della giustizia dopo essere stato colto in flagrante dallo stesso Blade mentre rovistava tra i file della Hardcorps. Il ruolo di JC è quello di "timoniere" dell'intrepido Blade, gli indica gli obiettivi della missione, dà preziosi consigli e in generale aiuta il protagonista nel dirigere in porto la missione, comunicando via radio con lui. In realtà si può dire che JC sia tanto saggio quanto avido di parole, dato che si rivolge a John forse troppe poche volte, ma questo è l'aiuto che un comandante dei corpi speciali può aspettarsi da un fuorilegge che non ha avuto altra scelta che passare dalla parte della parte dei 'buoni'...

IL PECCATO DI LARA

In *Duke Nukem: Time to Kill* (PlayStation), il vecchio duca è finalmente (?) passato alla visuale in terza persona, ricalcando abbastanza da vicino le gesta della *Sin*uosa (perdonate l'orrido gioco di parole) Lara. In attesa che anche il marine spaziale più famoso del mondo faccia tale salto (speria-

Gli scontri frontali con più di un nemico rimangono sconsigliati, a meno che non si disponga di un arma davvero letale.

I livelli sono disseminati di personale innocente che il più delle volte finisce per essere coinvolto negli scontri a fuoco. Come in questo caso, anche se in effetti non si vedono nemici in giro...

Non mancano anche le sequenze in esterni, che riportano alla memoria i tempi di *Duke Nukem* della 3D Realms, uno dei più divertenti sparatutto mai creati.

JC

ETA'
21 anni
OCCUPAZIONE
Specialista delle forze di sicurezza; responsabile della divisione informatica degli Hardcorps.
TRATTI PERSONALI
JC può essere considerato un genio informatico. Dietro l'aspetto da 'Nerd' di razza, infatti, si cela uno degli hacker più in gamba di tutto il pianeta. A soli dieci anni riuscì a entrare nel sistema operativo di un supercomputer della difesa per scaricarsi i programmi relativi a progetti spaziali e di sicurezza nazionale. Purtroppo, il suo gesto non passò inosservato, e scatenò un'investigazione da parte delle forze speciali. Arrestato dallo stesso John Blade, JC passò sei mesi in riformatorio. A soli dodici anni, l'aereoplano su cui volavano i suoi genitori fu vittima di un disastro aereo, lasciandolo solo. A quel punto gli restava un solo vero amico... il suo computer. Continuando nel suo lavoro di accedere a server sempre più segreti, JC incappò in quello degli Hardcorps. Preso con le mani nel sacco ancora una volta da Blade, a JC venne fatta un'offerta da non rifiutare: entrare a far parte degli Hardcorps oppure tornare in galera... conoscete già la sua risposta.

mo che non accada mai), alla Ritual Entertainment hanno ben pensato di dare la possibilità al giocatore di scegliere se utilizzare la canonica visuale in soggettiva o quella a terza persona. Purtroppo (o fortunatamente) il risultato non è dei migliori, questo perché il gioco è stato evidentemente pensato per essere giocato come un qualsiasi *Doom* piuttosto che un qualsiasi *Tomb Raider*; premendo F7 e passando alla visuale in terza persona le animazioni del protagonista diventano un po' scattose, anche mirare con precisione i nemici diviene più macchinoso.

Ma la visuale in terza persona permette da un lato di gustarsi al meglio la grafica di *Sin* che, se non raggiunge i livelli di *Unreal*, può comunque contare su una palette di colori decisamente indovinata e sulla realizzazione di nemici, ben fatti sia per quel che riguarda il concept che per la caratterizzazione e le animazioni. Per quel che riguarda il lato sonoro del gioco, *Sin* si esprime benino, anche se si sente la mancanza di una colonna sonora degna di tal nome, che sappia incidere e ritmare l'azione. Rimangono più che buoni gli effetti sonori (che vanno dalle esplosioni e dalle urla, al bussolotto del proiettile che cade a terra dopo che il colpo è esploso).

Sin si rivela piuttosto ostico fin da subito e anche al livello più facile. Ma se da una parte affrontare a viso aperto tutti i nemici è un'impresa improba, è questa stessa caratteristica che spinge il giocatore al cercare la qualità più la quantità nella gestione dei caricatori. Prendendo in prestito qualche elemento dal grandioso **Goldeneye 007** per Nintendo 64, *Sin* permette di uccidere con un solo colpo i nemici se li si colpisce in piena fronte, o gambizzarli centrandoli alle ginocchia, e si tratta di piccole ma gustose soddisfazioni per ogni promesso cecchino.

Dopo *Unreal* e in attesa degli eterni ritardatari (*Prey* e *Daikatana*), *Sin* rappresenta un buon esponente del genere, capace di regalare ore di divertimento e una realizzazione tecnica di prim'ordine (non di primissimo comunque), ma a cui mancano quegli spunti vincenti che gli avrebbero fatto fare un salto di classe fondamentale.

Mattia Ravanelli

GOLDENEYE 007

Goldeneye 007 è sicuramente una delle killer application per Nintendo 64, si tratta di uno sparatutto in soggettiva che si allontana notevolmente dal concetto usuale che si ha di questo genere. Infatti, il gioco Nintendo si basa maggiormente sulla precisione delle azioni e sulla strategia pianificata a tavolino, piuttosto che l'azione tipica di blastaggio. Se siete degli amanti dell'agente segreto e volete passare molte ore divertenti, avete trovato il gioco che fa per voi.

Sin è sicuramente un buon gioco, ma non per questo esente da difetti. Principalmente si può imputare al gioco della Ritual una mancanza di originalità e un'aderenza fin troppo marcata con gli ultimi giochi usciti. Pur presentando un'ambientazine ben curata, non raggiunge i livelli di *Unreal*. D'altra parte si tratta di un gioco decisamente curato, con buone idee e alcuni tratti ispirati che lo rendono comunque un titolo degno di nota. Certo che in attesa di giochi che riescano a fondere maggiormente il genere degli sparatutto in soggettiva con le avventure, **Sin** può deludere. Nonostante questo, ripetiamo, si tratta di un gioco che tiene comodamente il confronto con i migliori del genere, pur non riuscendo a conquistarsi la posizione di migliore tra i migliori.

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO

PROCESSORE

RAM

GRAFICA

CD-ROM

SPAZIO SU HD

I 7 peccati capitali sono il filo conduttore di "Seven" (1995), tra i protagonisti Morgan Freeman e Kevin Spacey.

NEED FOR SPEED III

HOT PURSUIT

Il poliziotto mi fa gentilmente notare che non si può spingere la propria Diablo a 200 all'ora per una stradina di montagna, con un tempo da lupi e con il ghiaccio sull'asfalto.

Si tratta del terzo capitolo di uno dei giochi di simulazione di guida più famosi. La locazione dei tracciati, in sintonia con i precedenti episodi, è strettamente veritiera: ci sono i soliti canyon e i percorsi cittadini, e qualcuno in uno sperduto paese di montagna potrebbe lamentarsi per il troppo traffico, soprattutto la polizia. Già, perché è tornata alla carica la polizia; la modalità di gioco Hot Pursuit, infatti, permette di giocare a una sorta di "guardie e ladri". Si ha la possibilità di scegliere in che modo gareggiare su un tracciato, se dalla parte della legge tentando di bloccare e arrestare tutti i partecipanti alla gara, o svolgere un testa a testa contro un solo avversario dovendo sfuggire anche alle volanti della polizia (auto o pick-up a seconda del tracciato).

La possibilità di inserire la polizia, potendo anche decidere di indossarne i panni, è la differenza più sostanziale che c'è rispetto all'ultimo uscito della serie, *Need for Speed II Special Edition*. Sono state anche introdotte notevoli migliorie grafiche, senza però perdere nulla sul campo in fatto di fluidità, e quindi di giocabilità. Sono state aggiunte le carrozzerie cromate delle macchine, e la comparsa di sabbia e foglie sui tracciati che si alzano al passaggio delle auto può peggiorare non poco la visibilità se ci si trova in coda a un gruppetto di macchine. È molto suggestivo anche il fascio di luce dei fari nel buio della notte o in una fitta pioggia autunnale, e la possibilità di guidare nel traffico di tutti i giorni complica non poco la corsa.

Cominciando a giocare a livello principiante non si trova nulla di particolarmente difficile, ma quando si passerà al livello di difficoltà superiore si avrà bisogno di fare ricorso a tutta la propria abilità, e non solo. Gareggiando a livello esperto tutti i tracciati vengono affrontati al contrario, ribaltati specularmente, viene attivata la notte e le condizioni

La polizia moderna usa strisce chiodate per bloccare chi corre troppo: decisamente efficaci.

Casa
Electronic Arts

Sviluppatore
Interno

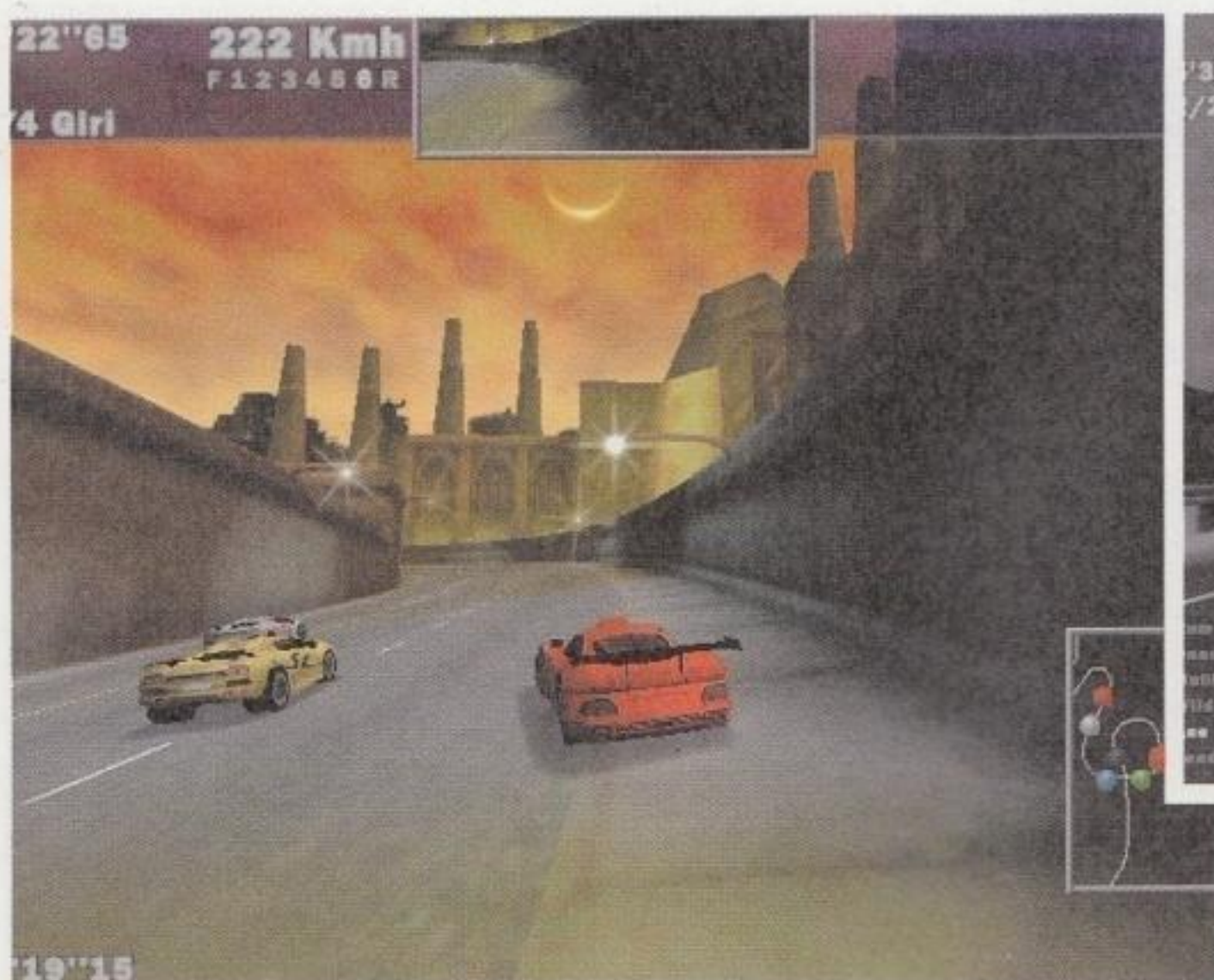
Distributore
C.T.O.
Tel.051-6167711

Prezzo
L. 99.900

Come ottenere le macchine bonus

Pursuit Diablo SV:	Bisognerà vincere su tutti i tracciati, compreso quello bonus, nell'Hot Pursuit, usando la polizia
Pursuit El Niño:	Bisognerà vincere su tutti i tracciati, compreso quello bonus, nell'Hot Pursuit, partecipando alla gara
Jaguar XJR-15:	Bisognerà vincere il Torneo a livello principiante
Mercedes CLK-GTR:	Bisognerà vincere il Torneo a livello esperto

Come ottenere il tracciato bonus

Empire City:	Bisognerà vincere il Knock Out

Il cielo color lava e l'eclissi parziale che sono proprie del tracciato bonus di Empire City.

atmosferiche diventano le peggiori che ci si possa immaginare. Quando si tratterà di gareggiare di notte servirà anche una buona dose di fortuna, poiché, se ci si dovesse ritrovare in testa, bisognerà immaginare il tracciato nella propria mente: a causa del buio profondo e nonostante i fari, la visibilità sarà parecchio ridotta e ci si potrebbe ritrovare di fronte a un ostacolo improvviso che o a una curva che non dovrebbe neanche esistere. Se invece si dovesse avere la "fortuna" di essere preceduti da qualche macchina, si potrà sfruttare la sua traiettoria per arrivare vittoriosi al traguardo.

Sono finalmente stati eliminati i fantomatici "muri invisibili", che molto spesso erano la causa primaria dei rallentamenti e delle collisioni, per così dire, immaginarie. In questo senso c'è molta più libertà di muoversi nello spazio della carreggiata della strada. Laddove è possibile, se non si è limitati da staccionate, muri o simili, si possono evitare le gallerie aggirandole all'esterno e non mancano i mega saltoni che obbligano a improvvisarsi provetti volatili per qualche secondo. Gli effetti atmosferici sono molto suggestivi: pioggia battente e fiocchi di neve grossi come noci limitano in maniera fastidiosa la visibilità, nonché pregiudicano la guidabilità del proprio mezzo. Certo, per godere di tutti questi effetti speciali bisogna far ricorso a una scheda acceleratrice. Questo darà anche la possibilità di giocare fluidamente in split screen, assicurando ore e ore di tornei organizzati tra amici, pur avendo un computer solo.

Discostandosi dai precedenti titoli della serie, la Electronics Arts ha preferito uniformare la differenza che c'era tra la modalità "simulazione" e la modalità "arcade": in *Need for Speed III*, infatti, non vi sarà più la possibilità di scegliere quale delle due opzioni utilizzare, anche se alcuni aspetti della simulazione non sono stati abbandonati completamente: il giocatore, per esempio, può effettuare dei cambiamenti sull'assetto del proprio bolide, ma solo in alcune modalità di gara.

Una mossa molto astuta da parte della EA è quella di mettere disponibili sul sito ufficiale di *Need for Speed III* (http://www.needforspeed.com) alcune macchine aggiuntive da scaricare. Sono 2 semplicissimi file EXE, di cui uno solo indispensabile, che, una volta lanciati, inseriscono da soli tutti i dati e i file all'interno del gioco. Il sito è da tenere continuamente sott'occhio perché le uscite delle auto aggiuntive non hanno una data fissa e quando meno ve l'aspettate potrebbe esserne comparsa una nuova. Come accennato, il primo file da circa 2.5 MB è quello indispensabile per poter usufruire della nuova auto, mentre il secondo è un po' più grosso (6 MB) e contiene quelle che sono le diapositive della macchina e il filmato degli interni.

L'interfaccia del gioco è molto semplice e intuitiva, nonché completamente in italiano, compreso il parlato. Ogni automobile offre al giocatore la propria descrizione narrata e la possibilità di ascoltare le tappe che le varie case costruttrici hanno raggiunto nel corso della storia. Anche i tracciati sono accuratamente spiegati a voce, mettendo in guardia sulle insidie che ogni percorso nasconde e sulle tattiche migliori per poter affrontare la corsa. Per quanto riguarda gli elementi presenti sullo schermo durante la gara (il tachimetro, il contagiri piuttosto che lo specchietto retrovisore) bisogna dire che sono molto personalizzabili: si può benissimo disabilitare quello che non si vuole tra i piedi (o meglio tra gli occhi) oppure si può addirittura spostarli dove si vuole all'interno dell'area dello schermo.

Walter Mantovani

Complessivamente *Need for Speed III* è un gioco ben realizzato e molto divertente, soprattutto se giocato in compagnia, rete o split screen. Sicuramente, giocando a livello di difficoltà esperto, si comincerà a diventare veramente cattivi nei confronti degli avversari, e a quel punto sarà aperta la lotta a sportellate per chi riuscirà ad arrivare primo al traguardo. *Need for Speed III* non necessita di particolari risorse anche se con una scheda acceleratrice affiancata al processore la grafica migliorerà parecchio. Un piccolo consiglio: rivolgete particolare attenzione alla procedura di disinstallazione perché vi cancellerà TUTTA la directory dove avete installato il gioco; quindi se volete conservare i salvataggi e i record li dovrete salvare in un'altra directory prima di togliere il gioco.

Sistema Minimo

SPEED BUSTERS

Il segnale mi fa giustamente notare che c'era una curva... ma da quassù si può osservare che il panorama non finisce appena dopo il muro di cinta della strada.

Finalmente un gioco arcade in cui è molto facile andare in testacoda. Ci sono sei tracciati ambientati nell'America del nord, forse un po' pochini, da percorrere in tutte le condizioni ambientali: giorno o notte, col bel tempo o sotto una bufera; in totale le possibilità di percorrere i tracciati sono ventuno, comprese le funzioni per gareggiare al contrario e con il tracciato ribaltato specularmente. Come in ogni buon arcade, ovviamente, anche in *Speed Busters* c'è anche un tracciato nascosto che bisognerà guadagnarsi. Questi tracciati potranno essere percorsi in modalità arcade o partecipando a un campionato. Le automobili tra cui scegliere quella che porterà alla vittoria provengono tutte dal campionario americano compreso tra il 1950 e il 1990, e hanno la possibilità di essere personalizzate per quanto riguarda colore o skin (ovvero disegni molto fantasiosi applicati sulla carrozzeria). Ogni macchina, delle sette (compresa quella bonus) disponibili, differisce per velocità, accelerazione, capacità di frenata e tenuta di strada e ha a disposizione un carico di nitro per alimentare il turbo; questo è assai importante e bisogna ricordarsi di averlo nei momenti più critici di un percorso: può capitare ad esempio di dover saltare un traghetto intero, usando un ponte levatoio come rampa di lancio, e senza turbo ci si potrebbe ritrovare a far compagnia ai pesci. È possibile aumentare alcune di queste caratteristiche, ma solo nella modalità campionato, tra una gara e l'altra, comprandosi gli upgrade per la propria macchina. Oltre a miglioramenti delle prestazioni delle auto si possono ottenere anche altri tipi di aiuti, come ad esempio il supporto per la navigazione o il radar di bordo per tenere d'occhio gli avversari che ci incalzano. Ovviamente i soldi che si hanno a disposizione all'inizio del campionato possono essere incrementati dando il meglio di sé stessi nelle gare e piazzandosi sul podio.

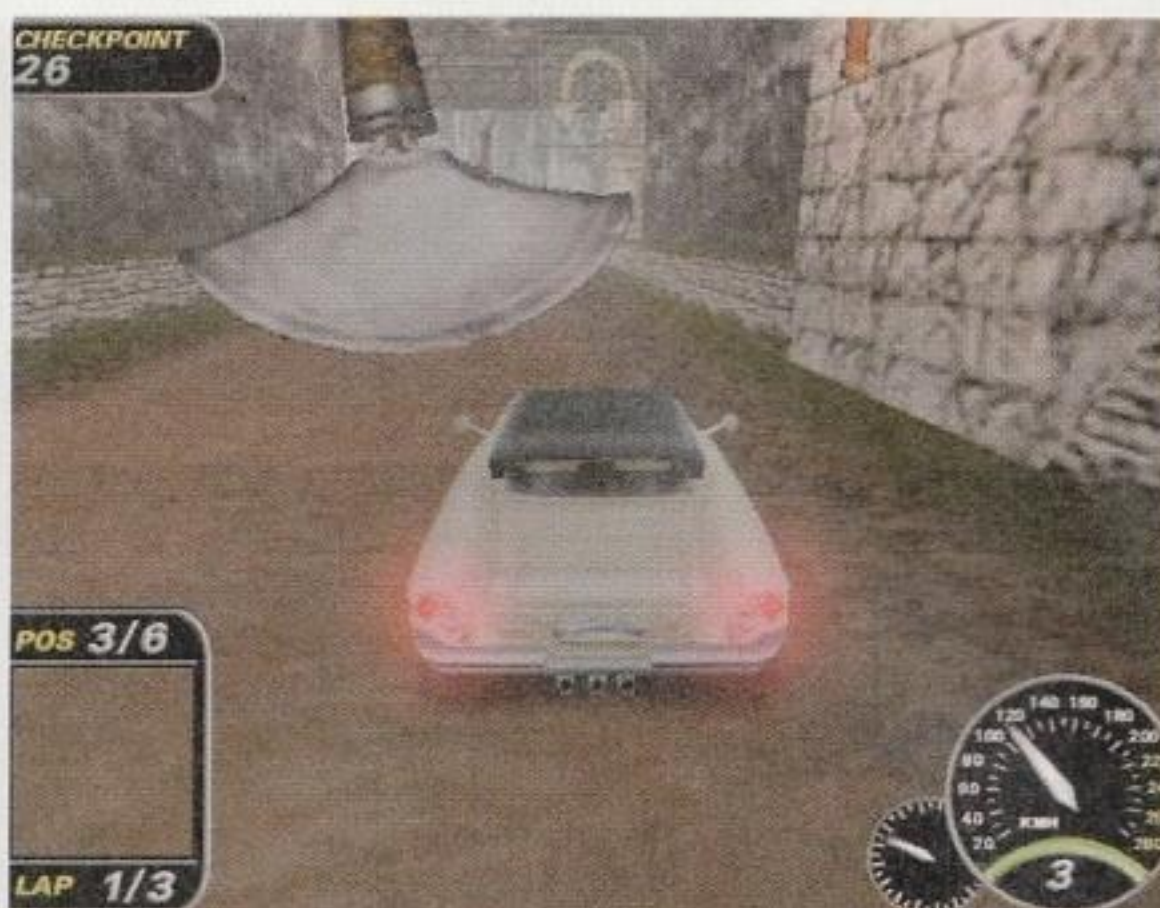
La simulazione di guida rispecchia abbastanza bene la realtà; nonostante rimanga pur sempre un arcade puro, bisogna porre particolare attenzione all'uso dell'acceleratore in curva, che può causare frequenti testacoda, soprattutto quando ci si trova a gareggiare su un asfalto ricoperto di neve e ghiaccio. Parecchie sono le scorciatoie per agevolare la vittoria nei vari tracciati, ma spesso sono ben nascoste e bisogna percorrere lo stesso tracciato molte volte prima di riuscire a individuarne la presenza e quindi prima di poterle utilizzare. Ogni

Casa
Ubi Soft
Sviluppatore
Interno
Distributore
3D Planet Tel.02-4473949
Prezzo
L. 99.000

Il Gozzillone di turno si diverte a ostruire la strada con la motrice di un camion.

Un laghetto ghiacciato riflette perfettamente ciò che lo circonda e ci rende difficoltoso il ritorno in pista.

automobile è dotata di un numero di "punti ferita" che possono diminuire se si danneggiano la carrozzeria o i pneumatici: queste variazioni vengono fatte notare sia tramite il deperimento della carrozzeria della propria auto, sia da due cifre in percentuale che appaiono ogni volta che si incappa in un incidente. Bisogna stare particolarmente accorti nel seguire la strada asfaltata, dove è possibile, perché una minima escursione sulla sabbia o comunque su un terreno troppo accidentato può compromettere la velocità e permettere agli avversari di soffiare la posizione conquistata con tanta fatica.

La grafica di *Speed Busters* è curata minuziosamente e lo si può vedere subito alla prima curva con derapata che si effettua: le strisciate dei copertoni non sono le solite righe uniformi sull'asfalto, bensì riproducono il disegno dei pneumatici dell'auto. Di molto effetto sono anche i numerosi eventi naturali, come la caduta di valanghe o la comparsa sulla strada di lapilli di lava. Perfette le trasparenze e i materiali riflettenti, come la superficie ghiacciata di un laghetto; molto suggestive le luci che si accendono di notte. La grafica al di fuori del tracciato, come le case o i mezzi che si incontrano lungo la strada (purtroppo non si può parlare di traffico vero e proprio) è totalmente in 3D. Ogni scenario è comunque molto ampio e dà la possibilità al pilota più curioso di avventurarsi in percorsi non strettamente collegati allo svolgimento della corsa. Non solo gli ambienti circostanti sono ampi ma anche i paesaggi più lontani possiedono una definizione non da poco. Il fattore imprevisto è parecchio influente nello svolgimento delle gare, poiché può succedere qualsiasi cosa che rallenta la corsa, come un'orca assassina che salta fuori dalla sua vasca o un macigno che, scambiandovi per Indiana Jones, tenta di schiacciarvi. Insomma, tutti questi interventi da parte dell'ambiente circostante contribuiscono senza dubbio ad aggiungere alla corsa una suspense degna di un film. In ogni gara bisognerà stare sempre allerta, per non incappare in situazioni spiacevoli in cui l'unica soluzione è quella di rincorrere a maggior velocità possibile gli avversari.

Bisogna aggiungere una piccola nota sull'installazione: il setup del gioco provvede da solo a stabilire qual è la quantità di MB che andrà a occupare, a seconda del computer sul quale si sta installando il software (su un P200 MMX con 3Dfx l'installazione è di circa 375 MB). Da non dimenticare anche la possibilità, che ormai non manca in tutti i giochi più recenti, di giocare in multiplayer o via rete, utilizzando il software appositamente fornito dalla Ubi Soft.

Walter Mantovani

Sistema Minimo

***Speed Busters* è sicuramente uno degli arcade migliori in circolazione, e presenta una grafica curata fin nei minimi particolari. Il modello di guida non presenta imperfezioni e anzi rimane senza dubbio uno tra i più precisi e realistici tra gli arcade. Le visuali di gioco vanno da quella interna a quella in terza persona sopra l'automobile: l'utilizzo della visuale esterna, con conseguente incremento dei poligoni da calcolare da parte del processore o dell'acceleratore grafico, non sembra appesantire più di tanto il motore grafico e, conseguentemente, la fluidità non ne subisce le conseguenze. I fenomeni naturali e le condizioni atmosferiche contribuiscono parecchio a fare di *Speed Busters* uno di quei giochi che "se non provi non ci credi".**

S.C.A.R.S.

Chi si fosse stancato di armeggiare con gli assetti impossibili delle macchine da corse degli anni '70, di combattere con i realistici modelli di guida delle più potenti auto da rally o di impazzire nel tentativo di mantenere in strada lussuose gran turismo, oggi ha un'alternativa. Guidare un veicolo a forma d'animale!

La Ubi Soft, stanca di investire le capacità dei propri sviluppatori in una sequela di simulazioni dedicate alla Formula 1, pare essersi presa una "vacanza mentale" sfornando un gioco di guida prettamente arcade che rifà il verso ora a *Super Mario Kart*, ora a *Wipeout*. Giustificare razionalmente una gara tra auto a foggia d'animale non è cosa semplice, da qui la scelta di un trama oppiacea: in un lontano futuro, i computer, dopo aver raggiunto la maturità emotiva e conquistata la capacità di provare sentimenti, combattono la noia cimentandosi in una serie di gare pseudo-automobilistiche, ambientate in differenti scenari virtuali. Per rendere più emozionante e varia la competizione, decidono di costruire i veicoli ispirandosi agli animali che anticamente popolavano la terra. A ciascun automezzo non viene conferito solo l'aspetto della belva ispiratrice ma anche le sue peculiari caratteristiche fisiche, quali la velocità, lo scatto, la resistenza e la potenza offensiva.

Le meccaniche del gioco sono semplicemente banali, frutto dell'esperienza maturata in un ventennio di prodotti analoghi. Salito a bordo di una delle 9 vetture disponibili, il giocatore può

cimentarsi in un campionato che comprende cinque differenti coppe, oppure optare per una sfida testa a testa con ciascuno degli altri automezzi. Decisamente più insipida l'opzione "time attack" che, prescindendo dalla presenza di altri avversari in pista, trascura completamente l'aspetto aggressivo della competizione che, a ben vedere, è quella che dà mordente al gioco. Sì, perché le gare a cui è possibile prender parte in *S.C.A.R.S* (un acronimo che sta per Super Computer Animal Racing

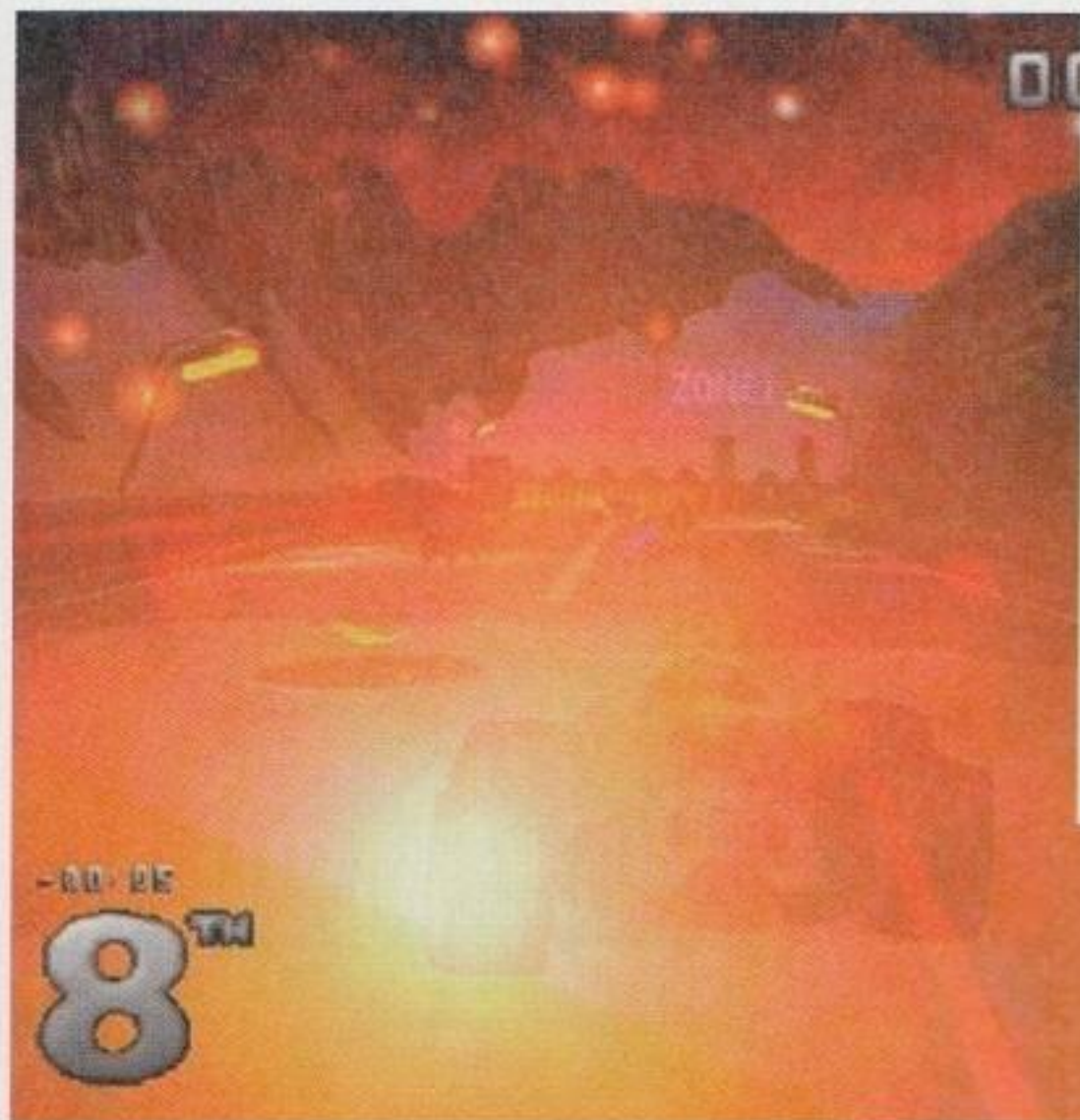
Casa
Ubi Soft

Sviluppatore
Vivid Image

Distributore
UbiSoft
Tel.02-861484

Prezzo
L. 99.000

I semafori segnalano l'imminente start. In *S.C.A.R.S.* una buona partenza non è comunque garanzia di un buon arrivo.

La grossa icona che sovrasta la vettura indica che abbiamo raccolto una bomba a orologeria. Sarà opportuno passarla prima che il conto alla rovescia termini.

Gli effetti di luce ai quali si può assistere in S.C.A.R.S. sono davvero sensazionali. Anzi, quasi sprecati...

CIRCUITI

Per aumentare artificiosamente la longevità del gioco, anche in *S.C.A.R.S.*, come in molti altri titoli del medesimo genere, non tutte le piste e le auto sono disponibili sin dall'inizio. All'avvio della prima partita si può gareggiare solo nelle ambientazioni Aztec, Island, Ski, Rally e Canyon: per accedere alle altre quattro è necessario vincere le prime due coppe Carbon e Crystal. Analogo discorso vale anche per le autovetture: il parco macchine iniziale comprende solo Lion, Mammoth, Rhino, Shark e Mantis. Le altre quattro possono essere parcheggiate nel proprio garage solo sconfiggendo, uno per uno, i singoli avversari in un forsennato testa a testa - davvero impegnativo - usufruendo della modalità Challenge.

Simulation, ma che può essere letto, trascurando i puntini separatori come "scars", in inglese "cicatrici") sono tutto tranne che corrette. Lungo ciascuno dei 9 differenti tracciati disponibili sono infatti disseminati gli immarcescibili "power up" che, se raccolti, conferiscono alle vetture differenti potenzialità distruttive per un certo lasso di tempo (o "numero di colpi"). Si va dal turbo, ai consueti missili, a calamite e barriere elettriche da disseminare lungo il percorso, fino a bombe a tempo da scambiarsi con gli avversari - a mo' di patata bollente - fino all'inevitabile detonazione. Il tutto con il solo scopo di rallentare la corsa degli antagonisti, accelerare la propria e piazzarsi in una delle prime tre posizioni. Tutto qui.

Parlare di modello di guida ci pare, francamente, eccessivo. Bisogna comunque rilevare che esistono differenze sostanziali tra le risposte dei singoli mezzi, e che inerzia e attrito sono stati implementati con discreta cura. Una scelta che apre ampi spazi a controsterzi di potenza, derapate e a tutte quelle piccole "acrobazie da curva" di stampo rallistico. Tuttavia, per quanto ampiamente giocabile, *S.C.A.R.S.* appare troppo piatto e poco vario per assicurare un coinvolgimento che vada oltre qualche ora di gioco. Nel lungo periodo si avverte una sensazione di ripetitività e "di già visto" che nemmeno i nuovi mezzi e i **circuiti** che si rendono via via disponibili riescono ad attenuare. Le sorti del gioco sono comunque almeno parzialmente risollevate dalla possibilità di competere in multiplayer con un amico, sfruttando la modalità "split screen" che non accenna a rallentamenti neppure nelle visuali graficamente più onerose. Sotto il profilo estetico il gioco raggiunge livelli eccellenti, sfruttando a dovere tanto gli acceleratori grafici 3Dfx, quanto quelli compatibili con il Direct3D. La grande ricchezza di colori, le pregevoli texture, un buon uso degli effetti speciali (come il fascio di luce dei proiettori durante le corse in notturna), la totale assenza di clipping e la notevole fluidità esibita dal motore grafico meriterebbero, probabilmente, una struttura di gioco un tantino più solida. I circuiti sono progettati con grande accuratezza, in modo da presentare una sfida sempre diversa, ma, alcuni, paiono pensati più per colpire l'occhio del giocatore che per mettere alla prova le sue effettive capacità nella guida. Anche la disposizione dei power up lungo la pista non ci pare funzionale al gioco: a tratti, diventa praticamente impossibile scegliere un'icona piuttosto che un'altra, e i percorsi si trasformano in un marasma di ostacoli, simboli e automobili che rendono l'azione piuttosto caotica e, per certi versi, casuale. Le stesse armi, il cui scopo dovrebbe essere quello di rendere difficile la vita agli avversari, non sono particolarmente convincenti. Colpire un automezzo significa fargli perdere solo qualche frazione di secondo, e a volte ciò non è neppure sufficiente a fargli cambiare rotta: un feedback un po' più marcato (a proposito, sono supportati i joystick con ritorno di forza) sarebbe stato gradito.

Il vero problema di questo prodotto, comunque, sta nel fatto che, grafica a parte, non propone molto di nuovo e non riesce a emergere, sotto nessun profilo, dalla massa di giochi analoghi attualmente presenti sul mercato: non ha i ritmi frenetici di *Wipeout*, e neppure i demenziali circuiti di *MicroMachine*.

Andrea Maselli

S.C.A.R.S. è un gioco davvero strano. Le prime partite paiono irresistibili, mentre ci si perde con lo sguardo in un favoloso e fluido susseguirsi di colline, paludi e antiche rovine Maya. Ma dopo una mezz'oretta di impegno, i limiti cominciano a farsi avvertire in modo piuttosto netto. S.C.A.R.S. può essere considerato soltanto come un piacevole e momentaneo diversivo rispetto ai più seriosi simulatori automobilistici. La grafica eccellente, che la Ubi Soft ha adottato oramai come marchio di fabbrica, non riesce a sopperire a un gioco che manca di mordente. I power up e i circuiti sono pochi, le opzioni sempre le solite. Peraltro, l'idea di realizzare una gara tra veicoli a forma d'animale avrebbe potuto essere sfruttata un po' meglio, magari ricorrendo a una caratterizzazione che andasse al di là del puro aspetto estetico o prettamente motoristico.

BUGGY

Lo split screen è una modalità deleteria per i giochi che già soffrono di fluidità con un solo giocatore da gestire.

La volta celeste è formata da quadrati male allineati e il mare finisce dopo poco che ci si allontana dalla riva.

Casa
Gremlin Interactive

Sviluppatore
Interno

Distributore
Cidiverte
Tel. 0331/226900

Prezzo
L. 99.000

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO	PROCESSORE P166
RAM 16	GRAFICA VGA
CD-ROM 4x	SPAZIO SU HD 20 Mb

L'idea di fondo è discretamente buona, ma la realizzazione lascia alquanto a desiderare. La prima pecca che salta all'occhio è il supporto 3DFX non sfruttato a dovere. Si può dire che un gioco che esce di questi tempi, e senza particolari e complicate ambientazioni, non si può permettere dei rallentamenti se provato con un Pentium 200 MMX e una 3DFX: persino *Unreal* è più fluido. Ormai questo tipo di accelerazione sta diventando uno standard e oggigiorno bisogna assolutamente sviluppare dei giochi che sappiano sfruttare al meglio la potenza di questi chipset. Sullo stesso computer, ma senza l'accelerazione hardware, il gioco gira in emulazione software ed è assolutamente ingiocabile alla stessa risoluzione con cui era stato provato con la 3DFX e presenta evidenti rallentamenti anche nel recepire i comandi da tastiera. Oltre agli evidenti rallentamenti si possono notare molte imperfezioni grafiche, come le fessure che si vengono a creare tra le texture dei terreni non allineate a dovere; il cielo è composto da "piastrelle" e sono evidenti le ripetizioni della stessa immagine quadrata, o gli accostamenti di texture diverse che non combaciano.

Il sistema di guida è abbastanza "realistico": essendo delle macchinine radiocomandate, infatti, il meccanismo di sterzata non si avvale di mezze misure, o si curva, o si procede dritto, non c'è quindi la possibilità di effettuare piccole variazioni sulla traiettoria: per quanto poco ci si sforzi di sterzare, si otterrà sempre una netta deviazione rispetto alla traiettoria precedente. Un'altra caratteristica che rispecchia la realtà è la mancanza del freno: praticamente esiste solo la retromarcia, proprio come nelle vere macchine radiocomandate elettriche, e bisognerà usare questa per fermarsi o rallentare la corsa della propria automobilina.

Per quanto riguarda lo svolgimento del gioco, si tratta di una serie di gare su svariati tracciati: vincendo le gare si potrà proseguire alla serie di competizioni successive nonché alle numerose buggy aggiuntive. Tutte le macchinine hanno caratteristiche differenti per accelerazione, velocità, tenuta di strada e peso. Durante le corse ci saranno dei bonus da raccogliere: per ottenerli bisognerà realizzare delle combinazioni di colori passando sotto gli striscioni colorati, per ogni combinazione diversa si otterrà un effetto diverso, come l'aumento della larghezza dei pneumatici, con conseguente incremento della tenuta di strada, e la possibilità di passare attraverso agli oggetti, utile per trovare alcune aree segrete.

Il supporto linguistico, per quelle pochissime parole dell'interfaccia, è curato abbastanza bene, anche se alla lunga può risultare noioso dover scegliere la lingua a ogni avvio del gioco, e si trova anche qualche errore di battitura. Per rimanere in tema di noia, se ci dovesse essere bisogno di cambiare troppe opzioni o di uscire e rientrare dal menu principale troppe volte, le persone dotate di poca pazienza potrebbero trovare parecchio fastidiose le pause che ci sono tra una schermata e l'altra del menu: la colpa di ciò non è da imputare alla lentezza dei caricamenti (che peraltro non manca e dovuta ai numerosi accessi al cd), ma alle animazioni che si attivano nel momento in cui si schiaccia su un "bottone-cartello stradale".

Walter Mantovani

Complessivamente un gioco che non raggiunge la sufficienza, causa molte imperfezioni grafiche, engine poco potente, lentezza e qualche errore. L'idea di fondo poteva anche essere buona, dato che l'argomento modellismo non è molto trattato dagli sviluppatori di videogiochi, ma poteva sicuramente essere realizzato molto meglio. Una decisione un po' azzardata è quella di limitare il multiplayer in rete (IPX o TCP/IP) a soli quattro giocatori, anche se, visti i problemi del motore grafico a gestire un solo giocatore, forse la limitazione dei giocatori può portare solo a un "beneficio". La parte del setup riguardante il multiplayer non è affatto semplice da capire: finora non è stato possibile creare un server per giocare.

UN GUERRIERO... PRONTO A MORIRE PER ONORE.
HAI ABBASTANZA FEGATO PER ESSERE UN KLINGON?

STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™
KLINGON HONOR GUARD

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95, Pentium 133, raccomandati 166, 16 MB RAM, raccomandati 32 MB RAM spazio libero su disco fisso 50 MB, raccomandati 100 MB, Lettore CD-Rom 4X, Scheda video SVGA, Scheda sonora compatibile Win 95.

I Klingon, i più spietati, coraggiosi, violenti abitanti di questo universo... e tu sei uno di loro, il migliore! La guardia d'onore a servizio del leader, Gowan per proteggerlo da coloro che vogliono la sua vita, e sono in molti! 7 incredibili ambientazioni, 18 missioni galattiche, 24 tipi di nemici, uno peggio dell'altro, 10 armi di distruzione totale e opzioni tattiche mai viste prima. Ma fai attenzione, il fallimento equivale alla morte!

PC CD-ROM

Voto Z:
9

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

Paramount
MICROPROSE
LEADER
Qualità Interattiva.

ISRAELI AIR FORCE

SEZIONE REFERENCE

All'interno della confezione di *Israeli Air Force* troviamo due CD-Rom. Il primo contiene il gioco vero e proprio mentre l'altro è una vera e propria enciclopedia multimediale interamente dedicata alle Forze Aere Israeliane. Molto più ricca di quanto non riesca a esserlo neppure la sezione reference compresa nel gioco, rappresenta un bonus di indiscutibile valore, anche se ci pare indulga in un taglio un po' troppo propagandistico...

L' F15 2000, punta di diamante dell'aviazione israeliana. Il suo modello di volo è probabilmente il meglio riuscito tra tutti quelli implementati in *IAF* e, nonostante questo, non è neppure lontanamente paragonabile a quello dell'*F15* targato Jane's.

Già in prima battuta è opportuno sgombrare il campo da possibili fraintendimenti. Per quanto *Israeli Air Force* vada classificato come simulatore di volo e, nel contempo, si presenti sotto l'inconfondibile marchio Jane's, deve essere chiaro che non ha nulla a che spartire con prodotti del calibro di *F15* o *Longbow 2*. E lo si potrebbe già evincere dal semplice fatto che *IAF* non solo non ha mai conosciuto la mano di Andy Hollis, ma è stato affidato direttamente alle cure di tal Paul Grace. Lo stesso Grace che per la Electronic Arts ha curato la serie *USNF*, dalle sue origini sino all'ultima incarnazione, *Fighter Anthology*.

Ergo, nessuna meraviglia nel constatare che IAF si propone come "simulatore hollywodiano di massa", barattando spessore e realismo per un più ampio parco velivoli e una grafica fotorealistica di notevole appeal. Il che, peraltro, più che essere un difetto, rappresenta un'apprezzabile dichiarazione d'intenti.

IAF è il primo simulatore di volo che si pone l'ambizioso obiettivo di riprodurre tutti i velivoli che hanno servito l'aviazione militare di un singolo paese, tagliandone trasversalmente l'asse storico-cronologico. Neppure la scelta di incentrare il gioco sulle forze aeree israeliane può, d'altronde, destare alcuno stupore, dal momento che lo stato di Sion ha trascorso la gran parte delle propria esistenza immerso in un lungo, continuo conflitto contro gli stati ad esso confinanti. Conflitto durante il quale ha potuto affinare l'arte del combattimento aereo fino a surclassare in materia persino il proprio maestro statunitense. Un triste privilegio che, di pari passo con un'esasperata corsa al riarmo, ha permesso a Israele di affacciarsi sugli anni '90 come la più letale forza aerea del mondo.

Gli aerei racchiusi nel grande hangar di *IAF* sono ben sette - tutti descritti in dettaglio nella **sezione "reference"** - e vanno dalla più temibile evoluzione dell'F15 (la versione 2000), al Mirage III, fino ai più vetusti Kfir e F4E che difficilmente avremo l'occasione di veder simulati altrove. Ogni velivolo è riprodotto in maniera esteticamente stupefacente, con un livello di dettaglio visto raramente in questo genere di prodotti. Identica osservazione può essere fatta con riferimento ai cockpit. Abbandonata l'idea, già sperimentata con *USNF* e i suoi seguiti, di implementare una strumentazione "pop-up" uguale per tutti i velivoli, *IAF* propone un cockpit fotorealistico differente per ogni aereo. I cockpit sono peraltro parzialmente interattivi, il che permette di attivare alcuni comandi con l'ausilio del mouse, anche se, a onor del vero, le procedure sono state unificate e non tengono conto delle peculiarità dei differenti mezzi.

Il fatto è che il realismo non è tra gli obiettivi che gli sviluppatori di *IAF* si sono posti. E una volta decollati è istantaneo rendersene conto. I modelli di volo sono piuttosto approssimativi e, sebbene siano chiaramente differenziati tra loro e tengano conto di carichi aerodinamici ed "effetti cuscino", non assomigliano neppure lontanamente a quelli sperimentabili sull'oggetto reale: l'F15 2000 di *IAF* stalla in condizioni nelle quali *l'F15* "d.o.c.", quello targato Jane's per intenderci, sarebbe già parte integrante del terreno da alcuni minuti. Il Kfir, poi, presenta curve di inviluppo, velocità e raggi di virata che ci paiono frutto di pura fantasia. Ciononostante, o forse proprio anche in conseguenza di ciò, *IAF* rimane un simulatore divertentissimo grazie alle favolose missioni che quelli della Pixel Multimedia sono riusciti a tirar fuori dal casco. Ed è proprio il caso di dirlo, dal momento che molti degli impiegati della software house sono ex piloti della Israel Air Force! Sta di fatto che le missioni di *IAF* sono tra le più coinvolgenti che ci sia mai capitato di giocare in qualsiasi simulatore di volo uscito a tutt'oggi. Il loro segreto sta in una sceneggiatura tanto

Casa
Jane's

Sviluppatore
Pixel Multimedia

Distributore
C.T.O.
Tel.051-6167711

Prezzo
L. 99.000

Durante la guerra dello Yom Kippur la IAF abb...

Le aree militari più importanti sono riprodotte con un livello di dettaglio davvero stupefacente, che sopravvive spesso anche all'immancabile "impastarsi" della grafica durante l'esecuzione di voli radenti.

complessa quanto imprevedibile, che fa tornare alla mente i bei tempi andati di *Strike Commander*: qui le cose sono decisamente più seriose di quanto non apparissero nel pseudo-simulatore Origin, ma altrettanto immersive. Si pensi che in una missione della campagna dello Yom Kippur ci si ritrova a decollare sotto i colpi dell'artiglieria nemica, mentre il proprio aeroporto viene fatto a pezzi, un edificio dopo l'altro! Durante la campagna della guerra dei Sei Giorni, invece, siamo stati inviati a recuperare un pilota disperso che si è scoperto poi essere addirittura nostro fratello! Apprezzabile anche la dinamicità delle missioni: capita spesso che il proprio obiettivo muti proprio nel bel mezzo della missione, e ci venga richiesto ora di correre in soccorso di qualche installazione amica, ora di adeguarci prontamente al mutare della situazione bellica. Non fatevi però trarre in inganno dalla parola "dinamico". Le campagne, ognuna composta da sette missioni, sono lineari: ve ne sono tre di tipo storico - ispirate alle guerre dei Sei Giorni, dello Yom Kippur e a quella contro il Libano - e tre ipotetiche (ma, ahinoi, neppure troppo) ambientate in Iraq, Siria e nel solito dilaniato Libano. Neppure il limitato pianificatore di missioni rende il gioco più flessibile, sebbene sia da sottolineare la possibilità di organizzare più voli all'interno della medesima missione, e di passare da uno all'altro anche durante la sessione di gioco vero e proprio: un'opzione assolutamente irrealistica ma estremamente comoda per gustarsi la medesima operazione militare in ogni sua sfaccettatura. Questa e qualche altra piccola mancanza è comunque ampiamente controbilanciata da un supporto del **multiplayer** a dir poco esemplare, che indurrà anche i più refrattari al modem a investire una congrua porzione di bolletta in happening telematici.

Un simulatore che voglia esercitare appeal sulla massa dei giocatori non può certo lesinare sulla grafica. E *IAF* cerca, infatti, di dare tutto il meglio di sé sotto l'aspetto visivo. Ma si tratta di uno sforzo cosmetico che in taluni potrebbe destare qualche perplessità, soprattutto per i mostruosi requisiti hardware nei quali si traduce. Gettato alle ortiche l'antiquato motore di *USNF*, Paul Grace ce ne propone uno inedito e basato sulla tecnologia voxel. Il terreno è stato realizzato combinando immagini stereoscopiche satellitari e dati orografici, una tecnica che garantisce risultati di gran lunga superiori a quella analoga, denominata DEMON, e ampiamente utilizzata dalla Interactive Magic.

Le immagini alle quale si può assistere durante il volo in alta quota (sopra i 10.000 piedi) sono semplicemente stupefacenti, ma già a una quota intermedia si comincia a notare un fastidioso tremolio delle texture, abbastanza tipico del voxel. I voli radenti invece rivelano, in modo abbastanza impietoso, la tendenza a impastarsi della grafica, e evidenziano un notevole contrasto tra le texture delle installazioni, nitide e dettagliate, e la superficie del terreno. Non tutte le aeree presentano comunque il medesimo livello di dettaglio: canyon e aree a forte presenza militare sono realizzate con accuratezza esemplare, mentre ampie aree civili o disabitate sono piuttosto piatte e, a volte, appena abbozzate.

IAF rappresenta un'operazione molto onesta, in quanto non promette nulla che non sia effettivamente in grado di mantenere. Al punto che è forse inutile sottolineare come raggiunga sì un buon compromesso tra realismo, facilità d'uso, e dettaglio grafico, ma non possa assolutamente essere paragonato ai simulatori dell'ultima generazione. Ciò che invece vogliamo enfatizzare è come *IAF* sia terribilmente divertente, e prenda possesso, a buon diritto, del territorio delle simulazioni-soft in cui Novalogic sembrava oramai poter vantare primati indiscutibili.

Andrea Maselli

MULTIPLAYER

Per dirla in poche parole, *Israeli Air Force* pare essere nato appositamente per il gioco in in multiplayer via Internet, più ancora di quanto non lo fosse *Fighters Anthology*. Il supporto di IPX/SPX e TCP/IP è eccellente, e sul server dedicato Janescombat.net si ottengono risultati eccezionali, con lag-time davvero infinitesimali. Si possono affrontare tutte le campagne in "modalità cooperativa", "tutti contro tutti", oppure utilizzare l'editor di missioni per creare scontri tra fazioni avverse (blu contro rossi): e in questo caso è possibile pilotare persino MiG-23 e MiG-29, che vanno ad aggiungersi alla già vasta scuderia! Sfortunatamente non sono supportate né le connessioni "modem to modem" né quelle seriali, ma, dopo un paio di partite sul server Jane's non se ne sente più la mancanza...

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO

PROCESSORE

RAM

GRAFICA

CD-ROM

SPAZIO SU HD

Per ogni purista che farà spallucce ci sarà un principiante che stapperà lo spumante in anticipo sulle festività natalizie. *Israeli Air Force* - nella sua fascia di mercato, beninteso - è quanto di meglio si possa desiderare in fatto di simulazione aeree. La grafica, a tratti deliziosa, il vastissimo parco aerei, la sceneggiatura professionale delle missioni e il favoloso supporto del multiplayer ne fanno un vero bijou che nessun "rookie" dovrebbe negarsi. L'unico appunto che dobbiamo elevare a *Israeli Air Force* riguarda i requisiti hardware, che, a nostro avviso, sono ai limiti dell'improponibile. I piloti hard-core disertino invece i conflitti arabo-israeliani: si procurerebbero soltanto rimpianti e inutili sofferenze...

Il 3 luglio 1976 l'IAF si produsse nell'oramai leggendaria operazione antiterrorismo denominata "Entebbe".

BARRAGE

Questo è l'inizio di tutto. Si tratta dello stesso livello che circolava nel demo dimostrativo molti mesi fa e che lasciava già intuire le ottime qualità grafiche di *Barrage*.

Ci sono giochi grazie ai quali ogni giocatore riesce a soddisfare il sogno di pilotare un aereo da caccia, piuttosto che un sottomarino nucleare, quei titoli in cui ogni movimento deve essere preciso al millimetro e in cui ogni spostamento e azione vanno pianificati a tavolino. *Barrage*, con tutto questo, non c'entra nulla.

Nei panni di un improbabile pilota di un altrettanto improbabile aereo-veicolo futuristico (tipo Harrier, giusto a metà tra un hovercraft e un caccia di stampo classico) in *Barrage* il giocatore ha il semplice compito di sopravvivere e distruggere tutto quanto vede davanti a lui, attraverso cinque livelli. Ogni schema ha il suo obiettivo particolare, ma in comune rimane la letale importanza della gestione del tempo a disposizione. Sparsi per i livelli si trovano, infatti, clessidre per aumentare il tempo (sempre poco, nonostante carrellate e carrellate di clessidre raccolte), in mancanza delle quali si ottiene tempo aggiuntivo distruggendo particolari strutture o portando a termine singoli obiettivi.

La natura spudoratamente arcade di *Barrage* viene chiaramente esposta fin dalle scritte sul retro della confezione: non esistono limiti per quel che riguarda le munizioni, missili e proiettili sono infiniti. Una caratteristica del genere può inizialmente cogliere impreparati, ogni giocatore (con tutta probabilità) nelle primissime partite cercherà comunque di gestire con oculatezza la scorta (infinita ripetiamo) di missili, perlomeno per abitudine. Ma basta che passi qualche minuto, giusto il tempo di beccarsi una raffica di missili, laser e quant'altro lanciata dai nemici, e si finisce per comprendere il vero scopo di *Barrage*: distruzione senza limiti. E allora le cose iniziano a farsi un po' più divertenti: si procede sparando a raffica come degli ossessi a tutto quello che si muove (magari gridando un nipponico Tora! Tora! Tora!), con decine di missili che fischiano di fianco al nostro aereo ed esplosioni che si susseguono ininterrotte a destra e a manca. Quello che non manca a *Barrage* è una buona dose di quella che gli americani definirebbero "heart pounding action", azione palpitante. Purtroppo, presto quella che abbiamo appena descritto come azione palpitante si muta in autentica frustrazione. Il fatto che *Barrage* sia un gioco completamente arcade ha comportato alcune scelte di design discutibili: quando si viene colpiti da un missile non si esplode (giustamente, altrimenti le partite durerebbero una frazione di secondo), ma si rimbalza letteralmente via.

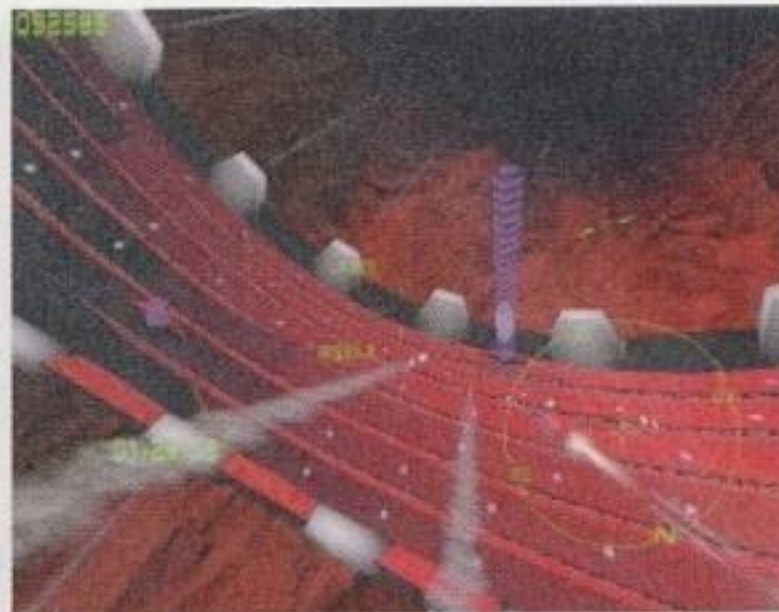
Casa
Activision

Sviluppatore
Mango Grits

Distributore
Software & Co.
Tel.0332-861133

Prezzo
L. 99.000

 http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco un bel gruppo di bersagli su cui scatenare tutta la potenza di fuoco del nostro velivolo. L'azione è incentrata proprio sulla distruzione di massa, senza bisogno di considerare nient'altro.

MOTORE GRAFICO:

Per giocare in modo decente a *Barrage* avrete bisogno di un P166, ma vi consigliamo caldamente di partire con in mente un P200, macchina che si comporta egregiamente, tranne nel caso di livelli aperti e frotte di missili che sfrecciano per ogni dove. Nelle opzioni di gioco è possibile determinare praticamente tutte le caratteristiche per gestire al meglio il gioco e renderlo adatto a qualunque sistema: dettaglio del gioco, livello di fogging e dell'orizzonte, risoluzione e gamma correction. Il dettaglio del gioco si articola in cinque livelli: il primo consigliato ai possessori di un P166, il secondo per chi ha un P200 almeno, il terzo per chi è papà di un PII 233 o 266, e il quarto e il quinto per chi ha puntato tutti i suoi soldi su un processore che va dai 300 ai 400 MHz... Le risoluzioni vanno da 320x240, fino a quelle superiori agli 800x600 pixel, sempre che siano supportate via hardware.

Indipendentemente da dove arrivi il missile si rimbalza in una qualche direzione, calcolata secondo non si sa bene quali modelli fisici. Ora, se mentre si sta cercando di entrare in un tunnel o d'imboccare una particolare apertura, uno dei tantissimi caccia nemici continua a farci rimbalzare in giro per il livello, non è semplice resistere alla tentazione di mollare tutto.

Dal punto di vista tecnico, invece, *Barrage* riesce a lasciare di stucco anche chi pensava di aver visto tutte le esplosioni possibili e pensabili. Forse le esplosioni in *Barrage* non saranno voluminose come quelle d'*Incoming*, ma sicuramente sono presenti in numero decisamente maggiore e altrettanto spettacolari, anche se dal "raggio d'azione" più limitato. Uno degli aspetti migliori di *Barrage* è proprio il gioco d'illuminazioni in tempo reale e l'uso di una palette di colori decisamente generosa. Per quel che riguarda gli effetti d'illuminazione in tempo reale (conseguenza del lancio di missili, colpi di laser o mitragliatore) bisogna fare qualche precisazione: nella stragrande maggioranza dei casi tunnel e cunicoli vengono illuminati con ottimi effetti, ma, inspiegabilmente, in alcune sezioni del gioco mancano completamente tali effetti.

Sempre per quel che riguarda la grafica bisogna sottolineare una certa originalità in alcune sezioni, particolarmente il secondo livello, con tunnel e stanzoni pieni di vapore decisamente riusciti. Il **motore grafico** di *Barrage* si rivela però piuttosto esigente. Il sistema minimo su cui far muovere il gioco è un P166, nonostante questo la velocità del gioco rimane su livelli più che sufficienti anche con un P200 con 64 MB di RAM (macchina su cui è stato testato). La situazione, per quel che riguarda fluidità e velocità, migliora sensibilmente nel caso si tratti di livelli "interni", in particolar modo nel secondo livello si raggiungono vette di velocità folli, date da degli appositi acceleratori.

Barrage dovrebbe comunque essere preso in considerazione solo da chi sa bene di volere un gioco arcade, frustrante a volte, dotato di una longevità non proprio esaltante, ma capace anche di offrire momenti di frenesia assoluta.

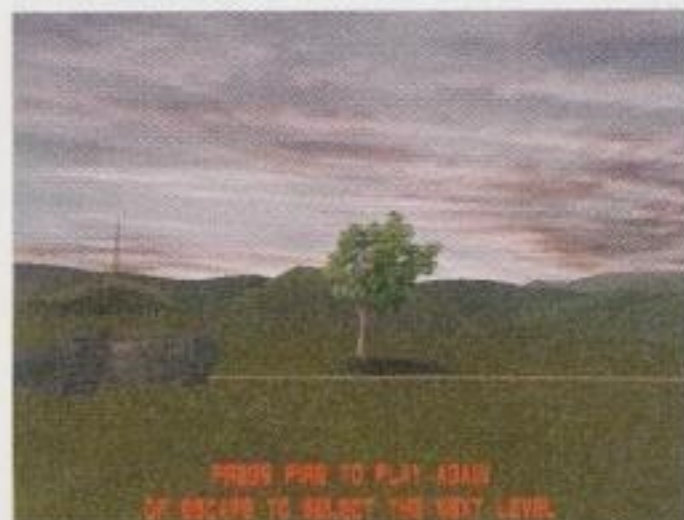
Mattia Ravanelli

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO	PROCESSORE
Windows	P200 MMX

RAM	GRAFICA
32	3Dfx

CD-ROM	SPAZIO SU HD
4x	114 MB

6

È indubbio che *Barrage* sia un titolo tecnicamente ben realizzato, con un motore grafico non proprio perfetto, ma comunque più che discreto. Il problema del gioco è rappresentato dai suoi limiti come arcade, decisamente ripetitivo dopo i primi giorni di gioco e a tratti frustrante. Si tratta, comunque, di un titolo divertente e frenetico oltre ogni limite nelle prime partite, che offre anche ottime opzioni per quel che riguarda il multiplayer (tramite modem, rete locale o Internet), ma che avrebbe ricevuto altre attenzioni se avesse saputo offrire un'azione un po' più raffinata e ragionata. Incluso come gioco in bundle con una scheda 3Dfx forse avrebbe figurato meglio, tanto che comunque sembra questo il suo scopo principale, mostrare le capacità delle schede acceleratrici.

http://www.oldgamesitalia.net/

O.D.T.

Un'epidemia d'origine sconosciuta minaccia la civiltà. Le autorità sono impotenti. L'unica, tenue, speranza risiede in una mitica perla verde dalle magiche proprietà curative. Alla ricerca della perla viene inviato un eroico capitano al comando di un manipolo di eroi, su di un moderno dirigibile. Ma durante il viaggio di ritorno forze misteriose abbattono l'aeromobile facendolo precipitare sulla cima di una torre ciclopica. Mentre tutti sono indaffarati nelle riparazioni, un volontario andrà in perlustrazione per la torre, alla ricerca di gas per rigonfiare i serbatoi del veicolo aereo. Compito più difficile del previsto, perché la torre è dimora di creature terrificanti che aggrediscono l'equipaggio, rapiscono il capitano, rubano la perla. Senza la quale l'umanità non ha più scampo. Recuperare la perla, o morire nel tentativo (Or Die Trying).

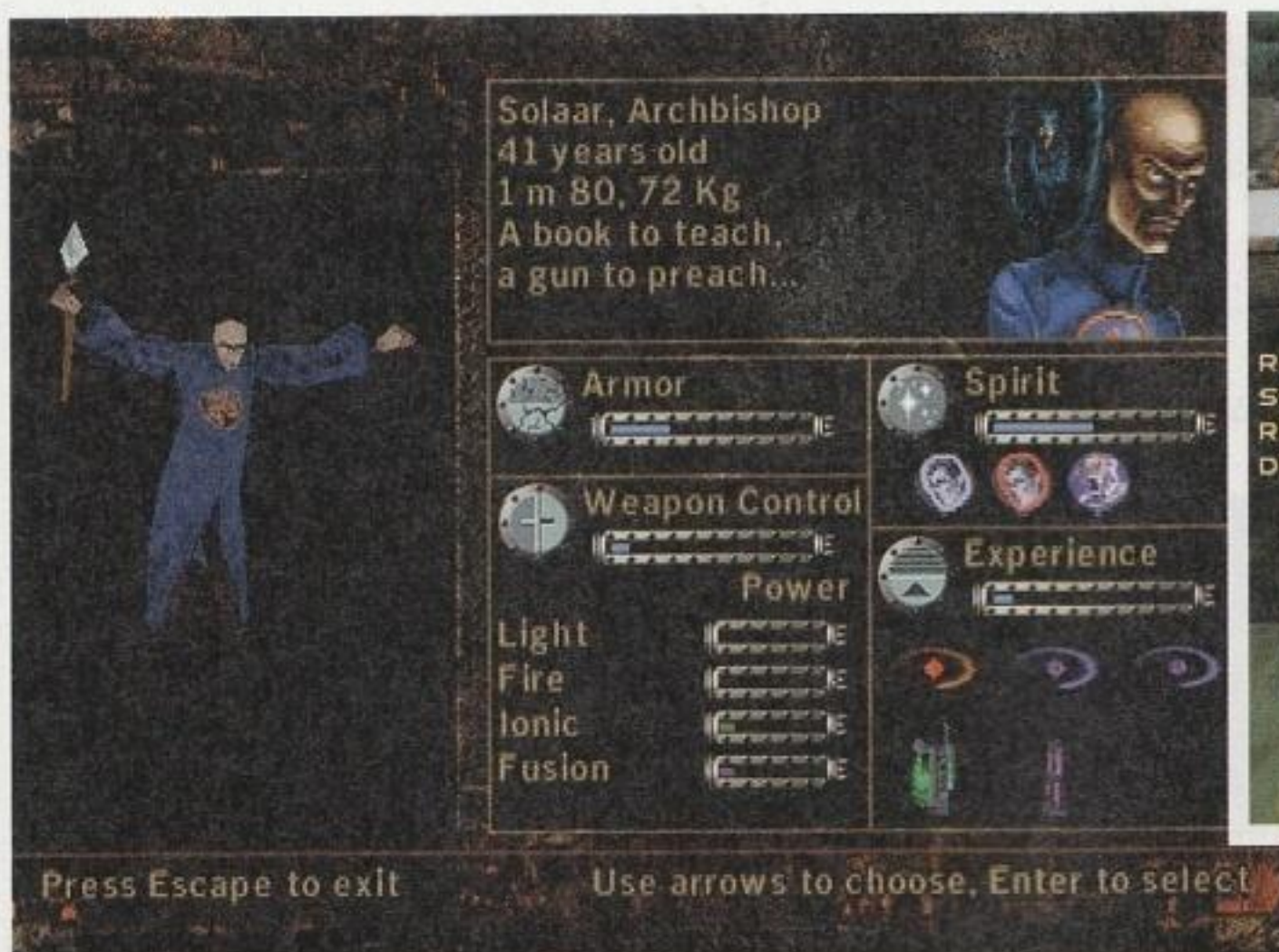
O. D. T. è uno sparatutto tridimensionale con visuale in terza persona. Con tutti gli elementi del genere: munizioni da raccogliere, punti vitali da accumulare, punti esperienza per incrementare diverse capacità, incantesimi da usare per vari scopi, oggetti da cercare, chiavi da trovare per aprire porte chiuse, meccanismi da azionare, percorsi labirintici da superare in base a fuggevoli indizi, enigmi da risolvere. E alcune zone segrete. Selezionata la configurazione di video, audio e del controller (solo tastiera o joystick, meglio con Force Feedback), si può scegliere tra 6 personaggi: 3 uomini, 2 donne e 1 alieno, differenti per attitudini e abilità. Si dovrà attraversare 8 livelli tematici (le prigioni, il giardino, le paludi, il tempio...). Per difendersi dai vari mostri si può ingaggiare un corpo a corpo a mani nude, o usare un'arma alimentata con 4 tipi di energia. Disponibili, una volta raccolte, anche le mine o granate. Gli incantesimi sono 16, e vanno dal recupero veloce d'energia vitale, all'invisibilità, alla pioggia di fuoco. Spesso gli oggetti sono nascosti dentro barili o casse. Le zone segrete sono indicate da irregolarità nelle pareti. I meccanismi più comuni sono azionati da leve sparse per i settori, ma ogni tanto si deve affrontare prove più complesse, come cercare pezzi mancanti o premere pulsanti in sequenza.

Saltare questa distesa di lava usando delle piattaforme di cristallo che raffigurano grossi ragni richiede una certa concentrazione...

Difficile esprimere un giudizio definitivo sul motore grafico di *O. D. T.*, originale e innovativo a detta dei programmatori della Psygnosis, ma di certo bisognoso di affinamenti. Soppesiamo con attenzione pregi e difetti. L'ambiente è suggestivo, non ci sono soffitti, si aprono voragini sul buio nero, a dare un'idea di un luogo sospeso nello spazio e nel tempo. I movimenti del personaggio sono fluidi e velo-

Impossibile non fare attenzione alla presenza femminile, dopo il fenomeno Lara Croft. Qui, la nostra eroina ancheggia in modo così pronunciato da suscitare simpatia.

Casa
Psygnosis
Sviluppatore
Interno
Distributore
Halifax
Tel 02-413031
Prezzo
L. 99.000

Negli antichi scacchi persiani, le torri erano i pezzi più forti, capaci di dominare la scacchiera.

La scelta del personaggio rispecchia l'impostazione che daremo alla nostra avventura: basare tutto sulle armi classiche, o sugli incantesimi e sull'astuzia.

ci, e dato che lo si vede sempre di spalle, per cui l'ambiente ruota repentinamente a ogni cambio di direzione, il processore è sottoposto a un notevole carico computazionale, lavoro che svolge egregiamente anche su macchine non equipaggiate con hardware all'avanguardia. Il motion capture permette un elevato realismo per i nostri alter ego virtuali, anche se la struttura poligonale appare lievemente grezza; il che si può dire anche per le creature nemiche. Le texture degli ambienti sono accurate e convincenti, ma un po' di varietà in più non avrebbe guastato. La configurazione delle stanze e dei corridoi resta ancorata all'arcaica mappatura ad angoli retti: niente curve o angoli diversi. Non c'è il realismo strutturale di *Quake 2*, né la varietà di piani obliqui che disegnano un manto erboso di collina in *Hexen 2*. Le ombre sono insignificanti, le trasparenze di vetrate e acqua non hanno nulla di speciale, le pareti sono a spessore zero, i colpi d'arma da fuoco non causano nessun cambiamento della luminosità ambientale. Oltre a queste limitazioni, alcuni bug si scoprono di quando in quando: compenetrazione di nemici con oggetti o muri e, soprattutto, un errato calcolo della distanza tra il personaggio e il punto in cui si situerebbe la telecamera che inquadra la scena, il che porta ad avere oggetti come colonne o muretti interposti tra la nostra visuale e il personaggio.

La colonna sonora ha ben poco di melodico. A parte il simpatico motivetto che accompagna il giocatore durante il processo d'installazione (300 MB), che ricorda le musiche elettroniche di alcuni decenni orsono, i temi associati ai vari livelli non hanno sviluppo né intreccio, ma sembrano un contorno per gli effetti sonori ambientali. Questi ultimi sono in assortimento limitato e, a parte il ticchettio dei tacchi del protagonista e il rumore delle armi, se non fosse per le musiche evanescenti, ci si ritroverebbe immersi nel silenzio.

La **giocabilità** è decisamente buona. Il controllo del personaggio, facile da acquisire, permette un'ampia gamma di movimenti: correre frontalmente e lateralmente, indietreggiare, saltare a varie distanze, e aggrapparsi se la distanza è troppo alta per atterrare sui piedi, guadare cunicoli allagati, rotolare, strisciare, appendersi a tubature e altri appigli. E in ogni posizione il nostro protagonista può sempre impugnare la pistola e far fuoco. Purtroppo, però, dato che lo si vede di spalle, mirare non sempre è istintivo, perché non solo la direzione di puntamento è diversa da quella della nostra visuale del bersaglio, ma l'arma stessa risulta nascosta dalla spalla del personaggio. Quindi si rischia di perdere alcuni istanti preziosi, e qualche nemico agguerrito potrebbe approfittarne per mettere a segno colpi decisivi. La difficoltà di mira può causare anche sprechi di munizioni, non molto facili da trovare. La scelta del tipo di munizioni e di incantesimi è immediata, ma questi ultimi devono essere preimpostati in partita viva, ed è consigliabile effettuare la scelta in un punto tranquillo. L'intelligenza artificiale dei nemici è limitata nella scansione dell'ambiente, spesso non ci notano a breve distanza, ma si riscatta in battaglia, quando riescono a schivare agevolmente spari e granate.

Roberto Aresu

GIOCABILITA'

La prima cosa che si nota è l'impossibilità di salvare la partita quando si vuole. Bisogna trovare dei checkpoint, che sono blu, allora si può salvare, ma una volta solo, oppure verdi, in cui il personaggio si ritrova dopo essere morto. Spesso i checkpoint sono nascosti nelle aree segrete, perciò queste non vanno considerate un sovrappiù, ma è praticamente indispensabile trovarle.

SISTEMA OPERATIVO

PROCESSORE

RAM

GRAFICA

CD-ROM

SPAZIO SU HD

Innegabilmente, *Or Die Trying* è un gioco gradevole. Non eccessivamente facile, né troppo ostico, permetterà agli appassionati di un'impostazione grafica venuta al successo eclatante con la saga di *Tomb Raider*, di passare alcune ore di divertimento. Notevole il motion capture, snella e fluente, seppur stilizzata, la grafica, superficiale l'aspetto audio, abbastanza variegati i livelli con il loro assortimento di enigmi e zone segrete. È consigliabile calibrare attentamente i parametri del motore grafico e la velocità del personaggio. I diversi bug riscontrati nella resa tridimensionale si riflettono sulla valutazione. Originale lo sviluppo narrativo, delineato da eccellenti filmati introduttivi per ogni livello.

ACTUA TENNIS

ROD LAVER

È considerato il più grande giocatore di tutti i tempi. Questo australiano è riuscito a compiere un'impresa titanica almeno per i tempi attuali: è riuscito a completare per due volte il Grande Slam. In carriera ha vinto 2 volte gli Us Open, 4 volte Wimbledon, 2 volte il Roland Garros 3 volte gli Australian Open e 5 volte la coppa Davis.

Il rovescio bimane è sperimentabile solo utilizzando i giocatori creati dai programmatori: in questo caso Rafter si prepara a sparare il passante lungolinea.

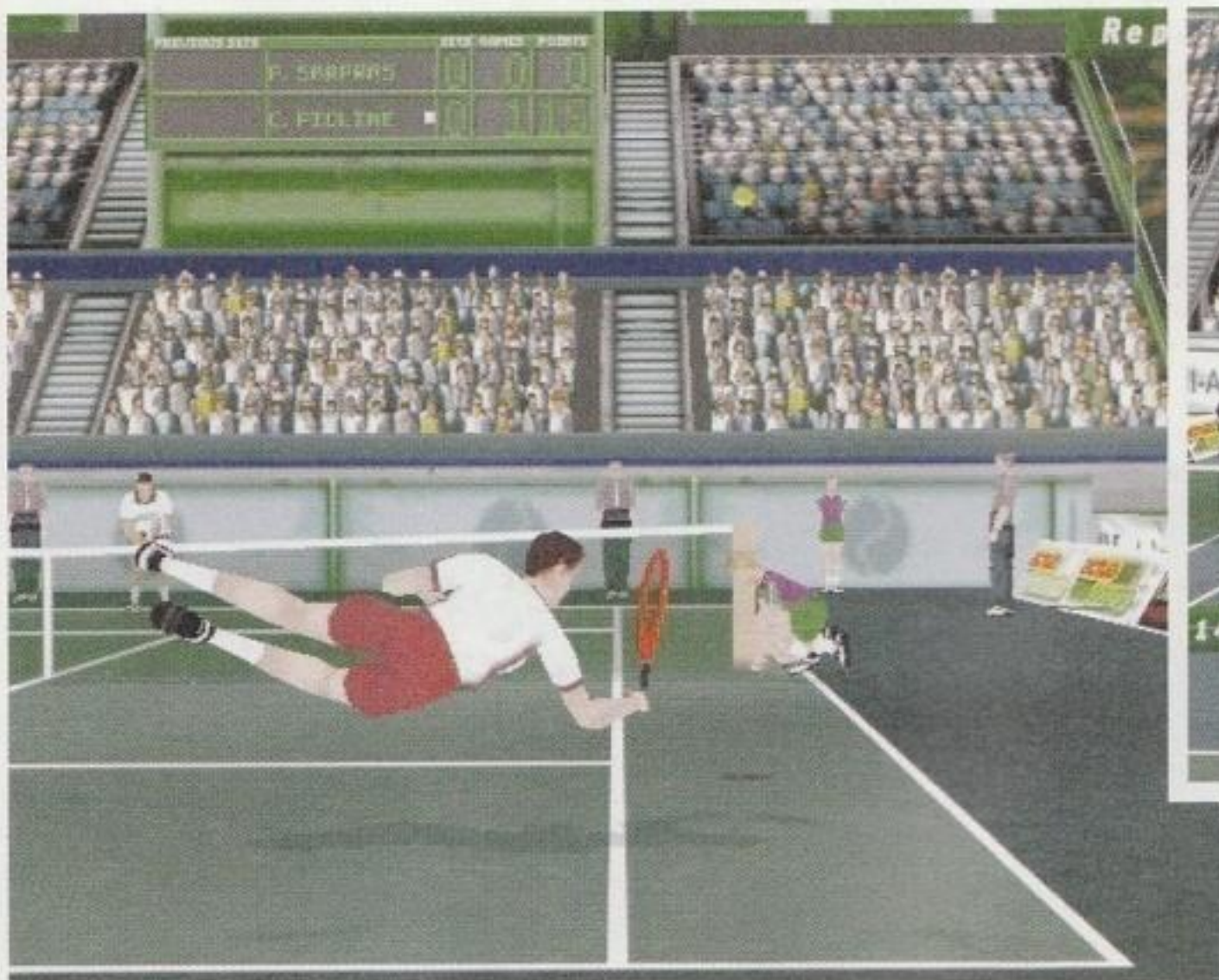
Quante volte avete sognato di calcare la terra rossa di Parigi, il verde prato di Wimbledon o il duro cemento di Melbourne, scagliando poderosi missili che il miglior Marcelo Rios non riuscirebbe nemmeno a vedere? Alla Gremlin hanno pensato bene di sfruttare il momento di popolarità di Sampras e compagni per proporre questa nuova incarnazione della serie *Actua*, dedicandola al pianeta tennis. Le produzioni sportive targate Gremlin hanno mietuto grandi consensi in madrepatria, vendendo migliaia di copie e ottenendo spesso dei trattamenti piuttosto lusinghieri da parte della stampa specializzata britannica. Dopo la sconfitta in ambito calcistico, i manager della casa inglese hanno deciso di contrattaccare massicciamente in un campo piuttosto povero di avversari, ma al tempo stesso strategicamente importante: quello tennistico. Questo sport, alquanto bistrattato in Italia (nonostante qualche buon risultato dei nostri atleti), all'estero può contare su un notevole bacino d'utenza e, quindi, milioni di possibili videogiocatori. Con avversari di discreto livello, quali *Pete Sampras Tennis* della Codemasters e l'ultimo *Tennis Ace* della Blue Byte, alla Gremlin hanno pensato che realizzare un buon gioco di tennis non fosse un'impresa così impossibile.

DOPPIO FALLO

AT è stato realizzato con la benedizione e la supervisione di Pat Cash, indimenticabile campione australiano, vincitore a Wimbledon nel 1987 contro Ivan Lendl: infatti, lo stile di gioco proposto da questo programma si rifà al "serve and volley" praticato dallo stesso Cash e da campioni leggendari del calibro di John McEnroe, Stefan Edberg, Boris Becker, Rod Laver e Pete Sampras. Nonostante queste ottime premesse, il titolo della Gremlin non riesce a centrare il bersaglio per una serie di motivi, legati soprattutto alle scelte dei designer più che a delle carenze tecniche specifiche. *AT* propone tutte le opzioni tipiche di una simulazione tennistica che si rispetti: possibilità di multiplayer fino a 4 giocatori, partite singole, in doppio, tornei, stagioni da disputare, possibilità di definire le dimensioni della pallina, il numero dei set da giocare ecc. Il gioco vero e proprio comincia dalla creazione del proprio tennista che possiamo caratterizzare solo da un punto di vista estetico, modificandone i tratti somatici in base alla nazionalità dell'atleta, il colore delle magliette, dei calzoncini, degli occhiali, dei cappellini, dei polsini e infine della racchetta. Gli unici parametri tecnici che si possono inserire riguardano solo l'aspetto fisico: l'altezza, il peso e il tipo di presa della racchetta (mancino o destro). Purtroppo, si rivela incompleto l'editor per creare il proprio giocatore: non si possono impostare caratteristiche tecniche quali lo stile di gioco, la presa bimane, la velocità, la forza nelle braccia e soprattutto non si possono migliorare colpi come volée, smash e servizio. Sin dalle prime schermate, i designer ci fanno capire come *AT* sia indirizzato più verso l'arcade che alla simulazione vera e propria. Il gioco presenta i primi 33 tennisti della classifica

Il cemento di Tokyo è di un colore piuttosto opaco: per la serie anche l'inquinamento atmosferico raggiunge i campi da tennis della capitale giapponese...

Casa	Gremlin
Sviluppatore	Interno
Distributore	Cidiverte Tel.0331-226900
Prezzo	L. 89.000

Stefan Edberg ha vinto nella sua carriera 40 tornei Atp, 2 volte Wimbledon...

Il buon "cedrico" Pioline si tuffa per respingere la bomba di "pistol" Pete Sampras

Atp maschile e della Wta femminile: si nota, tra gli uomini, l'assenza del buon Boris Becker, ma con l'editor non sarà difficile clonarlo! A questo punto la nostra scalata verso la prima posizione della classifica Atp sarà solo cominciata e dovremo passare molte ore davanti al monitor, prima di poter entrare nella top ten dei primi dieci tennisti del mondo. Per quanto riguarda le fasi di gioco vero e proprio, *AT* vi dà la possibilità di sperimentare quasi tutti i colpi possibili di questo sport: diritto, rovescio, pallonetto e volée... Essendo un gioco molto arcade mancano alcuni colpi tecnicamente "fondamentali", i più esperti tra voi si lamenteranno per l'assenza delle "bordate" terrificanti provocate dal rovescio bimane (micidiale nella ribattuta e nell'anticipo del colpo), dell'impossibilità di schiaffeggiare il passante per le consuete accelerazioni da fondo campo e soprattutto per la mancanza del rovescio tagliato nell'approccio a rete. In verità, la maggior parte dei colpi sopracitati è stata sì implementata, ma in maniera poco efficace e per niente realistica. Il controllo si rivela troppo semplicistico e casuale. Infatti, *AT* propone un sistema a due tasti, uno per i colpi piatti, tagliati, volée, smash, e uno per i pallonetti. Il computer, a seconda delle situazioni, deciderà quando il colpo sarà tagliato o piatto. Gli altri titoli presenti sul mercato, *Sampras* e *Tennis Ace* in primis, utilizzano un metodo di controllo un po' più elaborato, proponendo quattro tasti per emulare le gesta dei migliori tennisti. In ogni caso, il sistema a due tasti proposto dalla Gremlin è immediato, giocabile e in grado di garantire numeri spettacolari: il serve and volley è perfettamente riuscito in questa trasposizione computerizza. *AT* vi permetterà di giocare delle demi-volée spettacolari e dei tuffi incredibili, premiando soprattutto i giocatori di volo anziché quelli "solidi" da fondo campo. In più, è stata inserita una modalità "supershots" che consente di effettuare in campo alcune giocate veramente sensazionali. Gli avversari computerizzati hanno messo in mostra una discreta intelligenza artificiale e una sufficiente varietà nelle tattiche di gioco, presentando ben quattro livelli di difficoltà: peccato però che non sia così difficile battere Sampras neanche in modalità "very hard"...

Per ammirare questi **acrobati** della racchetta vi sono a disposizione del giocatore 5 telecamere che rendono ottimamente la sensazione di essere sul campo. Discreto il vociare del pubblico e piuttosto efficace si rivela il commento del trio proposto dalla Gremlin, capitanato dall'australiano Pat Cash e dai due telecronisti inglesi Barry Davies e Sue Barker.

Raffaello Rusconi

ACROBATI

Per gustare *AT* si potrà settare il motore grafico sfruttando l'accelerazione 3D o quello via software. Con un P133 e una normale 3Dfx, il gioco si muove piuttosto fluidamente anche nella risoluzione massima a 640x480. Sono possibili altre risoluzioni come a 640x400 o a 512x384. Senza schede 3D, non si possono avere gli effetti di trasparenza, e per raggiungere una buona fluidità bisogna possedere almeno un P200. Il gioco gode, in generale, di una buona grafica presentando innumerevoli tocchi di classe come il tennista che si asciuga il sudore, che si dispera e che gira la racchetta tra le mani.

Sistema Minimo

In definitiva, *Actua Tennis* è un gioco di tennis dai toni decisamente arcade, piuttosto divertente da giocare, immediato e molto spettacolare. Sin dalle prime partite si rimarrà colpiti dai tuffi spettacolari dei tennisti e dall'ottimo gioco di volo implementato. Purtroppo, la semplicità di questo titolo è al tempo stesso il suo limite: non ci vorrà molto a imparare tutti trucchi del mestiere e a sparare delle risposte vincenti. In più, il gioco, come il recente *Tennis Ace* non offre nella modalità single player una difficoltà esagerata e, in poco tempo, Sampras e soci saranno scalzati dalla vetta. Comunque, *AT* rimane un gioco consigliato a tutti: l'importante è avere un amico da sfidare.

7

NHL '99

STANLEY CUP

La Nhl ha aperto i battenti nel mese di ottobre: mentre la Nba è alle prese con gravi problemi sindacali determinati dal lock-out, l'hockey su ghiaccio attraversa una fase di grande crescita anche al di fuori del continente americano, grazie alle ottime prestazioni delle nazionali europee alle recenti olimpiadi invernali. Per la prima volta nella sua storia la Nhl, quest'anno, ha accettato di fermare il campionato per 17 giorni per permettere ai giocatori di partecipare alle Olimpiadi di Nagano. Peccato che al Canada e agli Stati Uniti la terra del Sol levante non ha portato molta fortuna.

Un buon giocatore nella NHL di distingue da uno mediocre per il numero di traumi cranici subiti: per ulteriori delucidazioni chiedere ai vari Lindros, Fontaine, Gretzky, ecc

Il segreto di questa serie vincente si può riassumere in una sola parola: giocabilità allo stato puro. Miscelando altri elementi quali una grafica dell'altro mondo, animazioni superlative ed estremamente realistiche, grandiosi effetti sonori in dolby surround, un'eccellente telecronaca in puro stile yankee e una serie di comandi piuttosto semplici da utilizzare, il risultato ottenuto giocando a *NHL98*, è quello di avere la sensazione di guardare una vera partita della National Hockey League. Dopo aver visto le sbalorditive immagini degli imminenti titoli targarti EA Sports (*NBA Live* e *Fifa* su tutti), ci siamo resi conto di come, quest'anno, la casa di San Mateo abbia deciso di concentrare tutti i suoi sforzi e le sue risorse nel miglioramento dell'intelligenza artificiale del computer e nella gestione dei controlli dei giocatori. Questa è stata la missione affidata dai boss della EA Sports ai propri team di sviluppo: l'obiettivo primario per il '99 è quello di umanizzare i comportamenti dei giocatori controllati dal computer e di sviluppare delle strategie di gioco estremamente realistiche. Il giorno che vedremo gli atleti gestiti dalla Cpu fare il torello agli avversari umani e irriderli con le tattiche più sporche, allora, i programmatori della Ea Sports avranno raggiunto il loro scopo...

Casa	Electronic Arts
Sviluppatore	Interno
Distributore	C.T.O. Tel.051-6167711
Prezzo	L. 99.000

L'attaccante sta per scoccare il tiro. La tensione è palpabile. Dipenderà tutto dai riflessi del portiere.

LA STAGIONE

Innanzitutto, il gioco presenta qualche cambiamento sin dalla confezione: come testimonial, dal buon Peter Fosberg, si è passati al grande Eric Lindros dei Philadelphia Flyers, definito da molti come l'erede naturale del leggendario Wayne "The Great One" Gretzky. Dopo l'ottimo lavoro con *NHL98*, alla EA hanno pensato bene di riconfermare Marc Crawford, l'allenatore dei Colorado Avalanche, che aveva dispensato consigli e tattiche di gioco ai programmatori nello sviluppo del precedente hit. Quest'anno, dopo aver guidato i giocatori canadesi alla fallimentare spedizione ai giochi olimpici di Nagano, il buon Marc si è licenziato dai Colorado Avalanche (vincitori della Stanley Cup nel'96), sorprendendo gli stessi dirigenti della franchigia. Tralasciando l'aspetto economico, la collaborazione con l'Electronics Arts non gli ha portato molta fortuna...

Come la maggior parte dei lettori di Zeta sa, la EA Sports persegue una filosofia di marketing ben precisa, mirata alla pubblicazione di numerose "nuove" versioni dei suoi titoli sportivi con una cadenza annuale, cercando di simulare lo sport in questione, sfruttando le migliori tecnologie **hardware** e software disponibili. Il risultato conseguito da *NHL98* è stato sensazionale, ma il nuovo hockey potrebbe sorprendere ancora di più, non tanto in chiave grafica ma soprattutto in tema di giocabilità.

COACHING DRILLS

Come al solito, *NHL99* è esteticamente impressionante, a partire dalla maestosa presentazione che fa da corollario a ogni produzione EA Sports: ogni anno, i programmatori riescono a sbalordirci con dei filmati incredibili! Il motore grafico del gioco è in tutto e per tutto quello

Hasek, portiere dei Sabres e della nazionale della Repubblica Ceca, è soprannominato "The Dominator"

Oltre alle inquadrature 'televisive' un tocco di classe è regalato dalle immagini riflesse sul ghiaccio.

utilizzato nella realizzazione di *NHL98*, con qualche piccolo aggiustamento e miglioramento, soprattutto nell'aspetto fisico dei giocatori e nelle stupefacenti animazioni. La magia delle schede 3D ha conferito al gioco un livello di realismo semplicemente unico! Le novità più succulente riguardano soprattutto i "meandri oscuri" della programmazione del vecchio *NHL98*: i ragazzi della EA si sono dati molto da fare, migliorando parecchi aspetti che non convincevano pienamente. La prima cosa che balza all'occhio è l'inserimento di un indicatore della potenza del tiro, che permetterà di dosare molto più agevolmente la forza nel colpire il puck. Ora, solo ai fuoriclasse, che hanno un particolare indicatore visivo a forma di stella, è concessa la possibilità di eseguire, davanti alla porta avversaria, alcuni numeri spettacolari come piroette a 360 gradi, colpi al volo e tiri in mezzo alle gambe dei portieri. Sempre per la serie la classe non è acqua...

Per avvicinare anche i neofiti al grandioso spettacolo della NHL, è stato implementato un livello di difficoltà più morbido, sulla falsariga di quanto è stato fatto con *NBA Live98*: ora, al livello più facile, si vince con punteggi tennistici, mentre, al livello più ostico, bisogna sudare le proverbiali sette camicie.

Una delle poche critiche mosse al monumentale *NHL 98* riguardava l'eccessiva impostazione arcade nel simulare le azioni di gioco: in nostro soccorso, i geni della EA Sports hanno apportato nuove migliorie, come i giocatori che "finalmente" inseguono il puck e non rimangono più nelle zone di loro competenza, adeguandosi così allo stile di gioco predisposto dall'allenatore. Si potranno scegliere tattiche difensive che permetteranno di aspettare gli avversari oppure di aggredirli appena ricevono il disco, il tutto scivolando sul ghiaccio con movimenti ancor più fluidi e realistici. Un'altra modifica significativa riguarda il pattinare dei giocatori, che non scatteranno più come saette: il tasto "turbo" è stato limitato per garantire un comportamento realistico. Il controllo dei colpi è stato ulteriormente migliorato permettendo deviazioni spettacolari, smorzate incredibili, giocate al volo, cariche "assassine" alla balaustra, oltre alle solite scazzottate a base di bastonate e di pugni. Per quanto riguarda le opzioni di gioco, è stata inserita un interessante modalità detta "coaching drills" che consente di impostare tecnicamente gli allenamenti, selezionando un gioco o una situazione specifica sulla quale esercitarsi, stabilendo la posizione di ogni giocatore impegnato in questa prova. Nel complesso, il gioco presenta tutte le opzioni della passata edizione (partite singole, stagione, campagna trasferimenti, tornei, multiplayer ecc), aggiungendo tra le squadre professioniste la nuova franchigia dei Nashville Predators, al debutto assoluto nel campionato in corso.

Raffaello Rusconi

HARDWARE

Provato su un "obsoleto" P133, con 32Mb e una 3Dfx, *NHL99* si è mostrato all'altezza del predecessore, mostrando però qualche piccolo rallentamento, compensato da numerosi tocchi di classe quali le ombre riflesse colorate, la polvere di ghiaccio sollevata dai pattini e una riproduzione perfetta di ogni arena della Nhl. Testato su un "massiccio" P266 armato di Voodoo2, il gioco ha messo in luce una fluidità incredibile, dimostrandosi la solita meraviglia tecnologica. Si segnalano per efficacia e per splendida realizzazione, l'incredibile replay implementato, gli effetti sonori (molto bella è la colonna sonora rock che accompagna i menu di gioco) e l'ottima telecronaca televisiva. Ci sono, infine, molti particolari che danno la dimensione della cura riposta nella realizzazione di questa produzione: per esempio, i giocatori che fanno stretching mettendo in mostra i possenti muscoli del collo, quelli che si innervosiscono tirando mazzate sulle balaustre, che esultano incitando la folla, che sfogano la loro ira e frustrazione in panchina mentre l'arbitro li redarguisce con uno splendente sorriso a 44 denti, magari annullando un gol valido...

È inutile nasconderlo, ma l'ultima produzione su ghiaccio della EA è sensazionale, sbalorditiva: ancora una volta, la magia del pianeta NHL è stata riprodotta ad arte come solo la EA Sports sa fare. Visivamente, il gioco ripropone l'ottimo motore grafico della passata edizione, con qualche piccolo miglioramento, soprattutto nelle animazioni. Chi non è molto attento ai particolari potrebbe liquidare frettolosamente e superficialmente la nuova creazione EA, come l'ennesimo datadisk venduto a prezzo pieno. Invece, *NHL99* offre molto di più di quello che ci si aspetta, proponendo sia al neofita che all'esperto una sfida valida, una giocabilità eccelsa, uno stile di gioco realistico e un'intelligenza artificiale notevolmente migliorata. Il dubbio amletico è sempre lo stesso: lo compro anche se possiedo già *NHL98*?

CAESAR 3

SIM CITY

Poco meno di dieci anni fa, apparve sugli schermi degli Amiga un gioco davvero innovativo, capace di presentare la non facile sfida di costruire e rendere vivibile una moderna città. *Sim City* comprendeva ogni aspetto dell'urbanizzazione: il traffico, la criminalità, le infrastrutture e, per i più intraprendenti, la minaccia di Godzilla. Il seguito *Sim City 2000* ne rinfrescò la grafica e aggiunse numerose strutture, mantenendo intatto il fascino del predecessore.

La città sembra produrre più di quanto consumi o smerci. Occorre apporre alcuni cambiamenti commerciali.

Per un migliaio d'anni circa, prima il regno, poi la repubblica, infine l'Impero Romano hanno dominato il Mediterraneo e gran parte dell'Europa. Abili nel prendere 'in prestito' il meglio di ogni civiltà sottomessa, i Romani sono riusciti a sintetizzarne una propria, le cui vestigia indelebili, come acquedotti, arene, templi e archi, rimangono ancora, seppur in rovina, a testimonianza di un passato glorioso.

Grazie a *Caesar 3*, Roma potrà vivere ancora, questa volta sui personal computer. L'ultimo prodotto della Sierra è ambientato in un Impero Romano 'sui generis', piuttosto carente di agganci storici, tanto che l'aspetto latineggiante appare fin dall'inizio come un semplice pretesto. Nei panni di un governatore di fresca nomina, si dovrà valorizzare un'ampia area di terreno disabitato, rendendola nel contempo produttiva e capace di difendersi dalla minaccia di razzie e invasioni. Il menu iniziale pone di fronte a due possibili modalità di gioco: campagna o costruzione di una città. Mentre nel primo caso gli obbiettivi da raggiungere potranno cambiare dinamicamente nel corso di ogni scenario, con un numero limitato di strutture disponibili, nel secondo verrà messa alla prova soltanto la capacità di costruire, gestire e mantenere una metropoli del passato, mettendo a disposizione ogni scoperta della civiltà romana. Certo, ma tutto questo in perfetto stile **Sim City**.

In entrambi i casi, la schermata principale mostra una visione isometrica dell'area sotto controllo: fiumi, colline rocciose, boschi e litorali ne costituiranno la topografia, complicando o facilitando la pianificazione. Una nutrita toolbar, a lato della schermata, permette di selezionare ed edificare strutture di vario genere e utilità, divisi logicamente per ambito. Molto ampia la scelta: si va dai nuclei abitativi alle strade, dalle strutture idriche come fontane e acquedotti a ospedali, scuole, edifici religiosi e amministrativi di varia dimensione ed efficienza. Particolarmente importanti le piccole caserme antincendio e i laboratori della manutenzione, indispensabili fin dall'inizio per impedire a interi quartieri di prendere fuoco o di crollare.

Il fattore forse più attraente di *Caesar 3* consiste nella pianificazione stradale della città. Ogni struttura 'produrrà' implicitamente uno o più uomini, specializzati in una data funzione. Questi lavoratori si aggireranno in tempo reale per le vie della città, svoltando a ogni incrocio apparentemente senza uno scopo. In realtà, essi stanno cercando solo di svolgere il loro compito, ma per farlo dovranno raggiungere il punto giusto della mappa, seguendo necessariamente la pavimentazione stradale. Ciò significa che una scorretta strutturazione del sentiero porterà i lavoratori a perdere tempo prezioso, magari trascurando zone che necessitano il loro operato: così, carretti di grano o frutta potranno vagare per la città in cerca di un mercato, mentre i pompieri 'ante litteram' cercheranno incendi in zone remote mentre il loro punto di partenza è divorato dalle fiamme. Molto divertente il caso del domatore di leoni, diretto al colosseo: è davvero capace di perdersi col felino al guinzaglio, nell'indifferenza dei passanti.

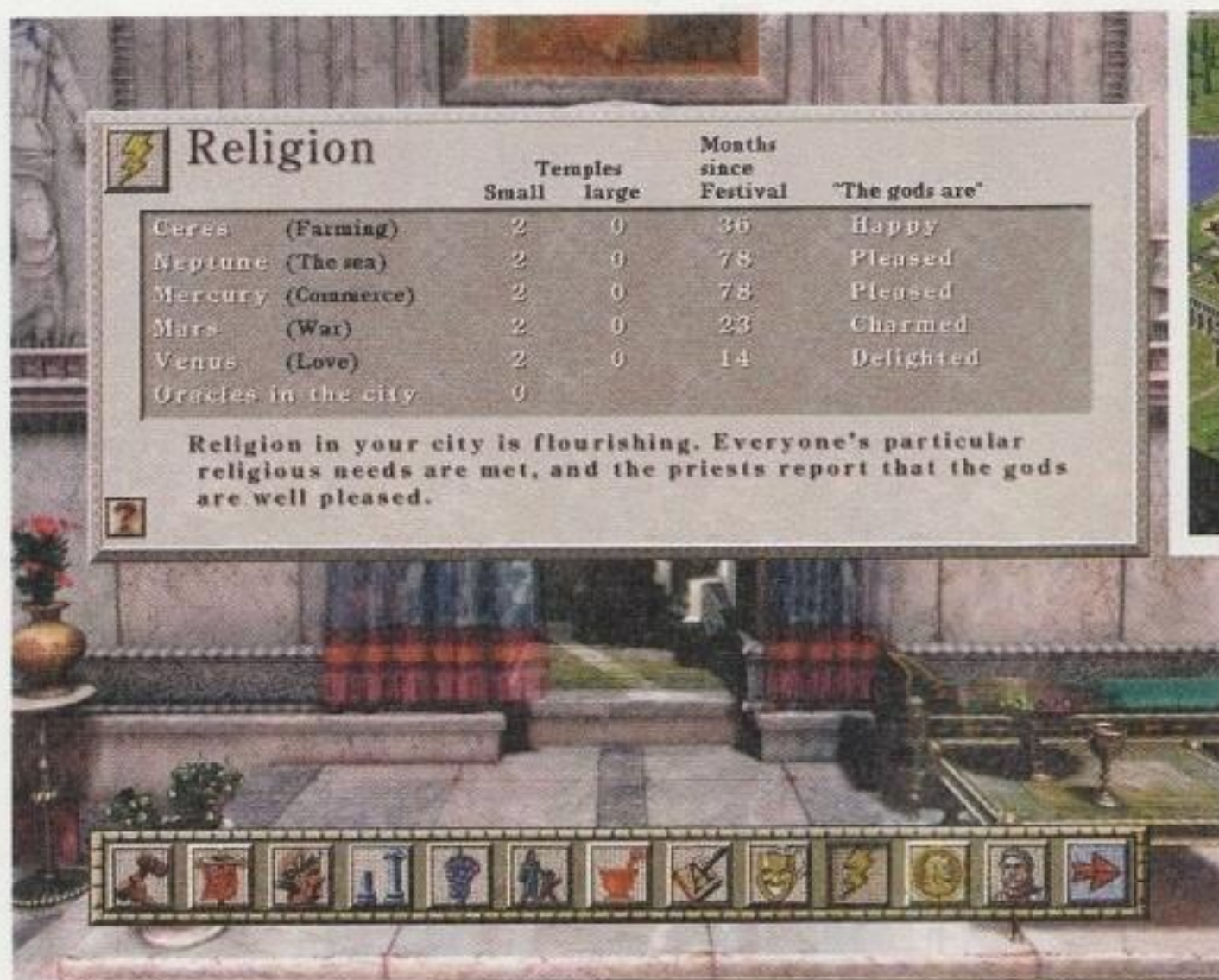
Grande varietà di strutture, quindi, ma anche di problemi connessi. Una delle prime difficoltà da superare consiste nel rifocillare i cittadini in arrivo, pronti a partire se malnutriti; a questo proposito, la costruzione di fattorie e granai in zone fertili – punteggiate da bionde spighe di grano – dovra essere davvero prioritaria. L'acqua, incanalata dagli acquedotti, si rivela in breve tempo deteminante, dato che rende più salubri le zone raggiunte e più pregevole il terreno. Statue, teatri, templi, piazze ben curate e giardini concorrono anch'essi ad aumentare il valore dei

Casa
Sierra

Sviluppatore
Impressions

Distributore
C.T.O.
Tel.051-6167711

Prezzo
L. 119.000

"*Amici, romani, concittadini sono venuto a seppellire Cesare, non a tesserne l'elogio.*" (Shakespeare)

Conviene sempre tenere sott'occhio il favore degli dei, indipendentemente dalla supertiziosità del popolo.

SETTLERS

I programmatori della Blue Byte hanno abituato l'ambiente videoludico a scelte originali e coraggiose, e *Settlers* ne rappresenta un esempio. Gioco di strategia per nulla convenzionale, *Settlers* privilegiava l'aspetto puramente gestionale rispetto a quello bellico, comprendendo perfino il concetto di confini 'nazionali', mai approfondito prima in prodotti in tempo reale. Imminente il terzo episodio della serie.

lotti, e naturalmente delle relative tasse. Ogni scenario, come preannunciato, possiede obbiettivi immediati: raggiungere un certo numero di abitanti, una data quantità di salute, fama e cultura, costruire determinate strutture, aprire vie commerciali, e via dicendo. In aggiunta a questi non indifferenti compiti, l'Imperatore potrà di tanto in tanto complicare le cose con richieste onerose e strampalate. Non accontentarlo – e in tempi brevi - può letteralmente costare il posto.

La simulazione si rivela fin dalle prime battute davvero ben realizzata. Molteplici fattori rendono credibili gli abitanti delle città: il loro livello di istruzione, di salute e di benessere dipenderà esclusivamente da una pianificazione urbanistica oculata; la disoccupazione può rivelarsi fonte di malessere sociale e di conseguenti emigrazioni; una migliore alimentazione può aumentare non solo l'arrivo di nuovi cittadini, ma anche le pretese e lo stile di vita dei residenti. Oltre al grano, la presenza di uva, olive e frutta non permette di creare soltanto una solida attività commerciale, ma di rendere più bello e pregevole un quartiere: mentre il vasaio disturba i vicini, un oliveto sarà considerato attraente, il sito ideale per una casa patrizia.

La mappa commerciale di *Caesar 3* elimina uno dei punti deboli del predecessore, vale a dire la mappa regionale: mentre in *Caesar 2* era necessario impostare un gioco nel gioco, costruendo strade regionali e avamposti commerciali, nel terzo episodio sarà sufficiente pagare una considerevole cifra per vedersi aprire una rotta senza affanni. Un alleggerimento davvero gradito.

Una fantasiosa nota di colore è caratterizzata dai templi, costruzioni di varia dimensione dedicati a numerose divinità, tra cui Marte, dio della guerra, Cerere, protettrice dei raccolti e Nettuno, padrone dei mari. È davvero consigliabile non indispettirli oltre al dovuto, controllando spesso, attraverso uno dei tanti report a disposizione, il loro capriccioso umore. Per ingraziarseli, un oculato governatore spenderà cifre da capogiro in feste e templi sempre più maestosi, altrimenti l'ira delle divinità potrà abbattersi sulla cittadinanza. Marte invierà barbari davvero inferociti, Cerere carestie e Nettuno tempeste capaci di affondare l'intera flotta commerciale.

Caesar 3 è in definitiva un prodotto divertente e raffinato. La spettacolare grafica, capace di arrivare a una definizione di 1024x768, risulta animata in ogni più piccolo dettaglio, muovendosi sempre con fluidità ineccepibile: nel teatro si reciterà, i gladiatori combatteranno nell'arena, persino le olive compariranno sui rami degli alberi. L'aspetto complessivo è davvero gradevole, come pure la giocabilità, capace di tenere incollati al monitor letteralmente per ore.

Un ultimo appunto riguarda inoltre il sistema militare. Forti, accademie, mura e torrioni si integrano alla perfezione nell'ambito cittadino, garantendo truppe diversificate – legionari lenti, costosi ma esperti contro ausiliari rapidi ma meno efficienti, e così via – e formazioni versatili; ma nelle battaglie non si ha il controllo delle armate e il tutto si risolve in stile *Settlers*, con i soldatini che si affrontano garantendo al più forte la vittoria. Naturalmente la componente bellica non poteva essere resa altrimenti in un gioco dedicato alla pianificazione urbana come *Caesar 3*, ma ciò nonostante creare eserciti risulta lungo e faticoso, e non concede molta soddisfazione ai guerrafondai.

Considerando questi limiti, *Caesar 3* rimane un prodotto confezionato in maniera eccellente, capace di assicurare un divertimento duraturo e di impegnare la materia grigia di ogni appassionato di archeologia.

Gabriele Stecchi

Caesar 3 supera nettamente i predecessori grazie alla grafica magnifica, alla giocabilità coinvolgente e alla varietà di strutture, nessuna delle quali è puramente decorativa. La difficoltà di alcuni scenari, nel complesso equilibrati, risulta a volte eccessiva, ma il gioco è talmente accattivante da spingere a una soluzione strategica alternativa. Naturalmente la struttura della simulazione rischia di ripetersi partita dopo partita, ma questo fattore è insito in ogni simulazione di città, e non dovrebbe preoccupare gli appassionati. Per tutti gli altri, Caesar 3 si rivelerebbe senza dubbio una sfida non certo infinita, ma comunque coinvolgente.

http://www.oldgamesitalia.net/

RAILROAD TYCOON II

Amministrare la composizione e le tratte dei convogli è fondamentale. Tramite questa schermata avviene tutto con un semplice click.

Il poco riuscito effetto di trasparenza, presente ogni qualvolta due treni si incrociano sullo stesso binario.

TRENI

Nel gioco sono disponibili ben 51 locomotori di epoche e nazionalità diverse che vi verranno proposti mano a mano che procederete nel gioco; Anche il numero delle carozze presenti è notevole: ben 34 diversi modelli.

Casa
Take 2
Sviluppatore
PopTop Sofware
Distributore
Leader
Tel. 167-821177
Prezzo
N.D.

Era il lontano 1804 quando Watt inventò il primo motore a vapore, una scoperta scientifica che darà alla rivoluzione industriale la spinta necessaria per cambiare radicalmente la storia dell'umanità. Applicato inizialmente ai telai dei ricchi industriali inglesi, solo in un secondo tempo il motore a vapore verrà impiegato come mezzo di locomozione, sostituendo nell'arco di pochi decenni gli obsoleti cavalli e dando il via ad un'epoca di espansione e di ricchezza mai raggiunta prima.

Questa volta però saremo noi a doverci cimentare nelle più ardue imprese che le grandi compagnie ferroviarie hanno dovuto affrontare nel corso della storia: costruire una fitta rete ferroviaria nel selvaggio West, collegare in meno di trent'anni Cape Town con Il Cairo o dar vita alla prima ferrovia in Gran Bretagna. *Railroad Tycoon 2*, come già accadde parecchio tempo fa con il suo predecessore, è senza dubbio il più accurato simulatore gestionale dedicato al complesso mondo dei treni. La Take2 mette, infatti, il giocatore a capo di una compagnia ferroviaria, ponendolo di fronte a tutta una serie di problemi che non si limitano alla pura e semplice stesura di reti ferroviarie, ma che coprono ogni singolo aspetto a cui un imprenditore deve necessariamente far fronte. Ci si trova quindi a dover scegliere i propri collaboratori, a mantenere le pubbliche relazioni con le nazioni o con le compagnie avversarie e, infine, a installare sul territorio binari, stazioni e treni di vario genere.

Il gioco offre la possibilità di eseguire una campagna, composta da 18 scenari da completare in successione (i primi sono più che altro tutorial utili per imparare i comandi e le regole principali del gioco), oppure di dedicarsi a singole missioni indipendenti (30 in tutto), ambientate in diversi periodi storici e in differenti continenti. Le missioni di RT2 ripercorrono avvenimenti storici realmente accaduti coprendo un arco di tempo che va dai primi dell'800 ai giorni nostri, con una cura per i particolari veramente notevole: i modelli dei treni, la disposizione geografica delle città, i confini delle nazioni e la loro politica interna influiscono pesantemente sull'andamento delle partite, creando un'atmosfera certamente positiva che rende quanto mai partecipe il giocatore.

Una volta fondata la propria compagnia si dovrà cercare al più presto una fonte di guadagno proficua e immediata, che assicuri sufficienti entrate e getti le fondamenta su cui costruire il proprio impero finanziario. Per la maggior parte dei casi converrà collegare due città altamente popolate e assicurare il trasporto di passeggeri e posta, quando poi soldi a disposizione saranno aumentati ci si potrà dedicare anche al più impegnativo e proficuo trasporto merci, attorno al quale ruota l'intera economia di *RT2*. Ogni città, infatti, produce e richiede determinati prodotti (cibo, grano, acciaio, olio e così via), necessari a soddisfare il fabbisogno della popolazione e a mantenere operative le aziende presenti in zona (una città con un'acciaieria avrà, per esempio, costante bisogno di ferro, mentre una grande metropoli richiederà in gran parte alimenti). È di fondamentale importanza, quindi, compiere accurate ricerche sulla mappa, per trovare quelle città che richiedono risorse facilmente reperibili, in modo da ridurre al minimo le spese e valorizzare quanto più possibile i guadagni.

Ed è proprio nella gestione dell'economia aziendale che *RT2* dà il meglio di sé, offrendo al giocatore un mercato finanziario in continua espansione, che, proprio come nella realtà, subisce fortemente l'influenza della politica o delle scoperte scientifiche (per esempio i vostri guadagni subiranno un crollo spaventoso quando il traffico aereo prenderà piede). Non solo, spesso capita di dover prendere decisioni di cui si ignorano le conseguenze: allearsi con una superpotenza mondiale piuttosto che con un politico locale potrà sì aumentare il vostro capitale, ma al tempo stesso vi renderà più vulnerabili ad attacchi terroristici o a rapine ai vostri treni

Il TGV (Train Grand Vitesse) percorre il tratto Parigi-L

Ecco le nostre finanze, entrate e uscite sono tutte perfettamente sotto controllo. In questo particolare caso siamo letteralmente in rosso...

L'aspetto costruttivo del gioco è immediato e facile da gestire, anche perché, come vedremo più avanti, le cose da fare, purtroppo, non sono molte. Installare binari è un'operazione semplicissima: puntando il mouse sul terreno e trascinandolo nella direzione desiderata appare un'anteprima della rotaia accompagnata al costo e alla pendenza del terreno; verde quando pianeggiante, giallo se collinare e infine rosso, quando si devono valicare vere e proprie montagne. Inutile dire che la pendenza influisce profondamente sulle prestazioni dei treni che, specialmente durante i primi anni dell'800, sono poco potenti e non hanno la spinta necessaria per compiere salite troppo impegnative. Più avanti negli anni compariranno anche i binari elettrificati senza i quali è chiaramente impossibile utilizzare i velocissimi e affidabili treni elettrici, una vera manna dal cielo dopo decenni passati ad aggiustare treni a vapore.

Anche il posizionamento delle stazioni è particolarmente facile: basta avere un binario e un minimo di terreno sgombro per erigere la nostra principale fonte di guadagno. In tutto ci sono tre diversi modelli di stazione, diversi principalmente nella grandezza. Più la stazione è grande, maggiore sarà il numero di edifici circostanti che potranno usufruire dei suoi servizi. Una volta eretta una stazione, si potranno acquistare diverse costruzioni (hotel, ristoranti, silos, magazzini ecc.) che miglioreranno le prestazioni dei treni e che incrementeranno i guadagni provenienti dalle merci e dai passeggeri.

La lista dei treni presenti nel gioco è veramente ampia, non solo per quanto riguarda i diversi tipi di carrozze, ma anche soprattutto per l'enorme quantità di motrici, tutte realmente esistite, che sono state riprodotte rispettando pienamente le loro caratteristiche tecniche (velocità, accelerazione, affidabilità e, naturalmente, costo). La parte costruttiva però, sebbene sia di fondamentale importanza, soprattutto all'inizio, è l'aspetto meno curato del gioco. Nonostante, infatti, la disposizione dei binari e delle stazioni possa decretare il successo o il fallimento della vostra compagnia (riducendo al minimo le pendenze e le curve i treni sfruttano appieno la loro potenza e raggiungono prima la destinazione), è praticamente impossibile creare una rete ferroviaria degna di questo nome. Il massimo che si può costruire è una ferrovia a doppio scorrimento (senza né scambi né semafori né gallerie) con qualche ponte di legno o di acciaio. Lo stesso discorso vale per le stazioni, tre in tutto, per di più non modificabili. Tutto questo comporta un drastico calo di realismo, che crolla soprattutto quando si va incontro a un altro grande difetto del gioco.

Nonostante tutti gli oggetti presenti siano curati nei minimi dettagli, è veramente demoralizzante vedere i treni che si "accavallano" quando devono cambiare direzione o che diventano trasparenti quando devono lasciare passare un mezzo più rapido.

Nonostante questo il gioco gira in alta risoluzione. Il dettaglio raggiunto nel disegno degli oggetti è veramente alto, tanto che è addirittura possibile notare i panni stesi al sole che sventolano fuori dalle abitazioni o i cespugli di more vicino ai boschi... La difficoltà del gioco è altamente personalizzabile e varia sia seconda del grado di realismo che si sceglie (easy, medium, hard ed expert), sia dal numero di avversari presenti durante la partita. Intelligente l'opzione che permette di decidere a quali aspetti dedicarsi in una partita: si può escludere la parte finanziaria a favore di quella industriale e viceversa, oppure attivare la modalità "Sandbox", dove l'unico interesse sarà quello di costruire binari e stazioni, confrontarsi con avversari umani sparsi in tutto il mondo, scambiandosi magari le mappe create con **l'editor** presente all'interno del gioco.

Luca Cominelli

EDITOR

Permette di costruire nuovi scenari da giocare poi in multiplayer. Non c'è limite a quello che si può creare: è possibile infatti cambiare sia la conformazione del terreno creando montagne, mari e foreste sia costruendo città e paesi con relative fabbriche e costruzioni.

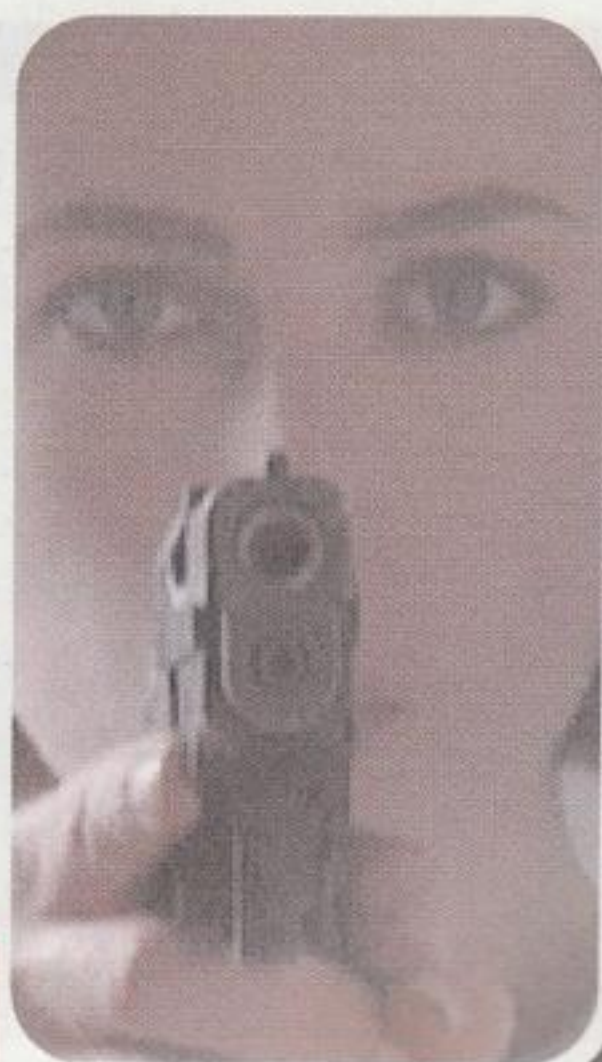
Sicuramente *Railroad Tycoon 2* è un bel gioco, degno seguito di una pietra miliare nei giochi manageriali. Non è difficile trascorrere ore e ore davanti al monitor, cercando le offerte economiche più vantaggiose e aspettando che nuovi modelli di locomotori possano essere utilizzati. Questo però accade se si è davvero degli accaniti sostenitori del genere. La parte costruttiva, infatti, che è certamente la più immediata e divertente, è stata lasciata in secondo piano, rendendo il gioco incompleto. Probabilmente se si fosse adottato un metodo simile a quello di *Transport Tycoon*, dove ferrovie e stazioni erano completamente personalizzabili, si sarebbe realizzato un prodotto perfetto sotto ogni punto di vista. Rimane comunque un sicuro punto di riferimento per tutti i giochi che seguono questo filone tanto complesso quanto divertente.

Sistema Minimo

RETE

Una semplice ricerca su un qualunque motore di ricerca vi darà come risultato centinaia e centinaia di indirizzi.
Chi è interessato a *X-Files*, può cominciare con:
IN ITALIANO
http://www.italway.it/xfiles/index.html
http://www.geocities.com/Area51/Cavern/2338/
IN INGLESE
http://www.scifi.com/xfiles/
http://www.iinet.net.au/~jcw/xfiles/
http://aea16.k12.ia.us/ricke/netpickhome.html
http://www.wavenet.co.uk/users/xfiles/

FILM INTERATTIVI

Sotto-genere delle avventure grafiche, nascono dalla possibilità di immagazzinare grandi quantità di video sui CD-Rom. Purtroppo la maggior parte di questi giochi si rivelano insufficienti: spesso ai filmati è stata data troppa importanza, sacrificando la giocabilità del titolo. Un esempio su tutti è *Fantasmagoria*, creazione horror di Roberta Williams, che era troppo facile da terminare e lasciava nel giocatore quella sensazione di "incompiutezza" tipica dei titoli di questo genere. Probabilmente si pensava che molti CD pieni di filmati bastassero per fare un buon gioco.

THE X-FILES GAME

Mulder e Scully. Pochi sul pianeta ignorano questi due nomi. La serie X-Files, creata dal giornalista-surfista Chris Carter, ha da tempo abbandonato la sua identità di "serial" per divenire un fenomeno di costume diffuso a livello planetario. Un rapido giro sulla **Rete** basta per comprendere la fama che accompagna le storie e i personaggi legati al mondo dei due agenti speciali: centinaia e centinaia di siti non ufficiali dove i fan si impegnano in riassunti, anticipazioni, discussioni; newsgroup zeppi di argomenti relativi alla serie; gadget e souvenir che vengono proposti ormai dappertutto.

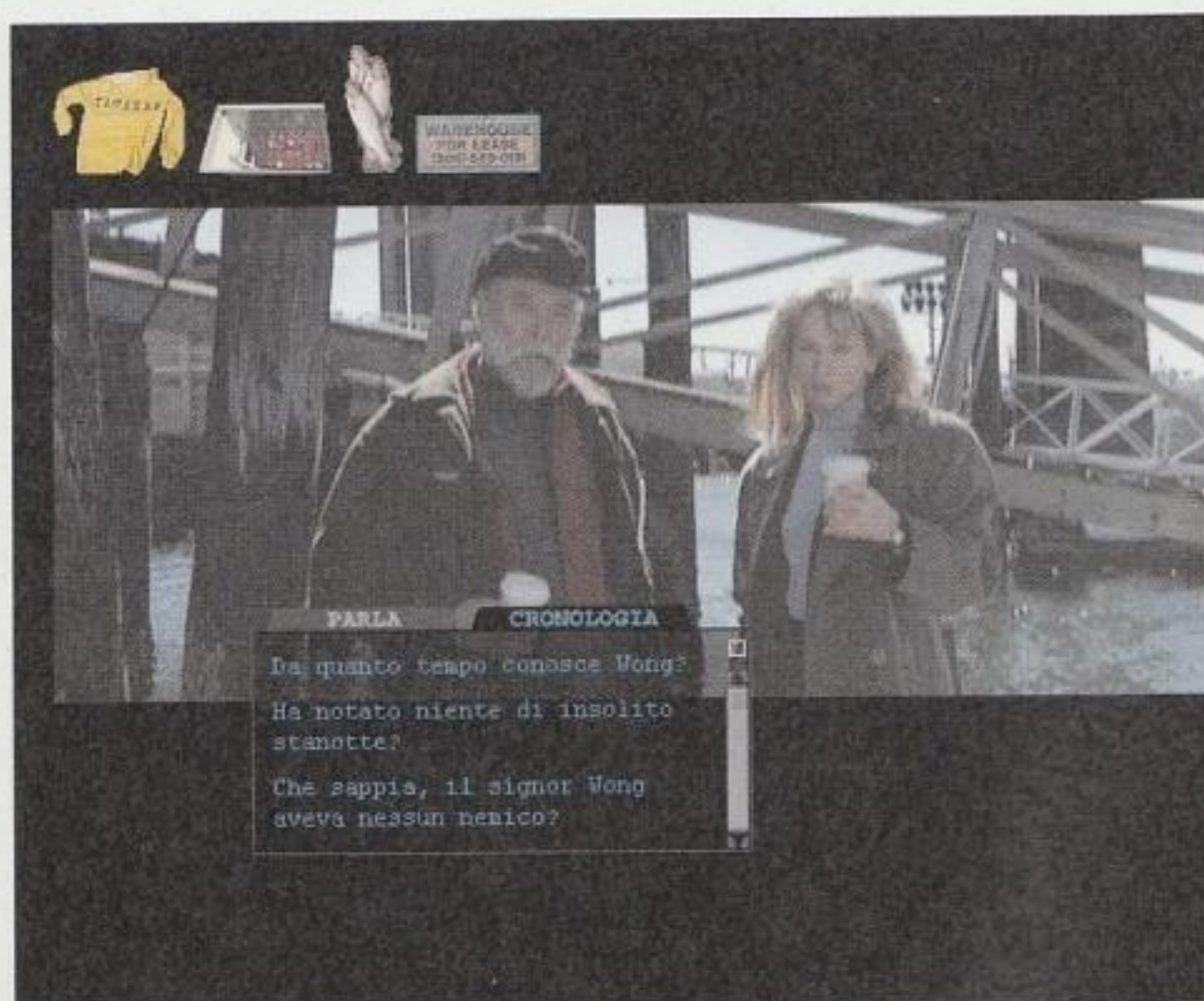
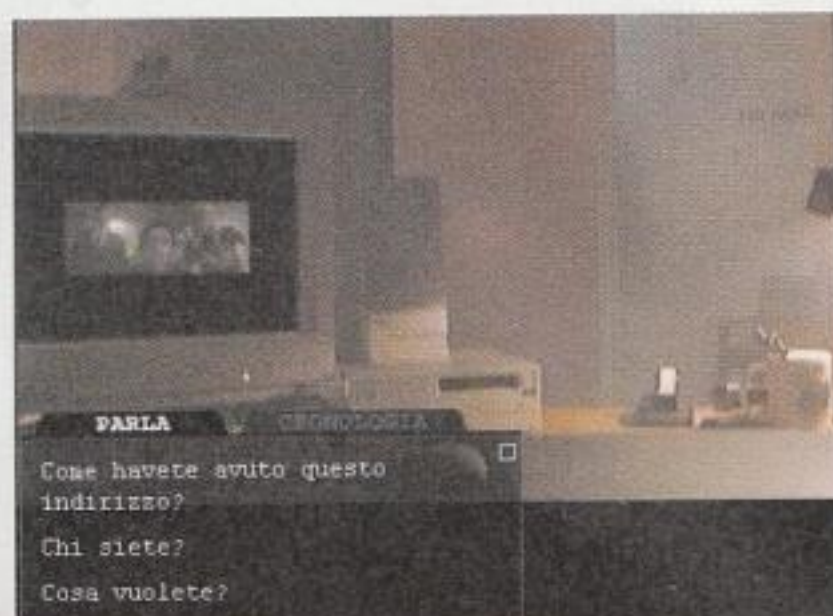
La serie, vista per la prima volta negli Stati Uniti il 10 settembre 1993, si è via via sviluppata sotto gli attenti occhi degli spettatori dei cinque continenti, alternando episodi dallo stampo tipicamente investigativo con altri fortemente ispirati al sovrannaturale. Le ragioni del successo della serie sono facili da comprendere: un vincente connubio tra una sapiente regia, buone sceneggiature, due personaggi molto caratterizzati ai quali la gente si è subito affezionata, "cattivi" estremamente credibili, vista la generale sfiducia del pubblico per tutto quanto sia "governativo". È normale che un tale fenomeno non potesse restare limitato al piccolo schermo: è infatti in arrivo una trasposizione cinematografica, che dovrebbe essere già nelle sale, mentre qui abbiamo l'immancabile *tie-in*, sotto forma di sette CD-Rom per i nostri PC e Macintosh.

A differenza, però, dalla grande maggioranza dei giochi su licenza, in questo *The X-Files Game* non si dovranno ricalcare temi e storie già visti nella serie o nel film: la Fox interactive ha realizzato appositamente per il gioco un episodio tutto nuovo, ricco nella trama e nella realizzazione come quelli che vengono abitualmente proposti dai network televisivi. Ovviamente questo titolo si basa fortemente sui filmati, ricalcando il bistrattatissimo genere dei **"film interattivi"** che, grazie soprattutto a una miriade di titoli mediocri, viene oggi guardato con sospetto da molti avventurieri.

I WANT TO BELIEVE

Craig Willmore è un giovane e promettente Agente Speciale, di stanza all'Ufficio di Zona dell'FBI di Seattle. Giunto in ufficio in un giorno come tanti, si trova di fronte a un pezzo grosso: il suo capo, infatti, lo presenta a Walter Skinner, che si trova a Seattle per un caso molto delicato. Due tra i suoi migliori agenti sono scomparsi. Si tratta, chiaramente, di Mulder e Scully e a Willmore viene ordinato di indagare. L'agente potrà disporre di tutte le risorse possibili: un laboratorio al quale fare analizzare prove e reperti trovati durante le ricerche, gadget utilissimi quali grimaldelli, binocoli, occhiali all'infrarosso, macchine fotografiche digitali e... il gioiello della dotazione: un Palmtop in stile Newton (infatti

Casa
Electronic Arts
Sviluppatore
Hyperbole Studios
Distributore
C.T.O.
Tel.051-6167711
Prezzo
L. 129.900

L'Uomo che Fuma è impersonato dall'attore William Davis,

L'interfaccia di dialogo, si possono scegliere le domande da porre e scegliere tra argomenti importanti selezionando le icone presenti nella parte superiore dello schermo.

Come si può facilmente notare da questa foto la traduzione non eccelle in precisione.

AIUTO

Il gioco usa un modo molto curioso per aiutare il giocatore: messaggi subliminali appaiono di continuo nel gioco, cercando di spronare il giocatore ad andare avanti, a sentirsi più forte... A parte le considerazioni sull'effettiva utilità di questi messaggi, c'è da dire che non sono poi così nascosti: in pratica di tanto in tanto vi capiterà di notare una scrittina che appare sullo sfondo della finestra di gioco. Più che altro è fastidioso: per fortuna si possono disabilitare dal pannello delle opzioni o premendo ALT+M. Allo stesso modo può essere disabilitata l'Intuizione Artificiale, con la semplice pressione della combinazione di tasti ALT+A.

la mela iridata è in bella vista...) dove Willmore annota i suoi progressi, invia e riceve posta elettronica, si muove tra una locazione e l'altra grazie alle avanzate funzioni di GPS contenute nel portatile.

Il gioco presenta un ambiente fotografico, dentro il quale il protagonista si muove grazie alle transizioni rese possibili dal Quicktime 3.0. Le scene filmate sono di ottima qualità e si integrano alla perfezione con le ambientazioni statiche, sebbene la finestra di gioco sia, in pratica, in formato cinematografico e quindi ridotta a una striscia al centro del monitor. L'interfaccia con la quale il giocatore interagisce con le azioni del protagonista è abbastanza classica: un puntatore animato cambierà forma a seconda di cosa sarà possibile fare: un dito puntato indicherà la possibilità di muoversi in una direzione, un occhio mostrerà un particolare da osservare, una mano che stringe un fulmine (!) qualcosa con cui interagire, e così via. Durante le indagini, inoltre, potrà capitare di imbattersi in scontri a fuoco: in questo caso, una volta impugnata la pistola, il cursore si tramuterà in un mirino e si potrà sparare ai cattivi di turno. Attenzione però a non abusare dei propri poteri o della pistola: Willmore potrebbe trovarsi sospeso dal servizio o addirittura incarcerato.

Gli enigmi sono di tipo "poliziesco": si tratterà nella maggior parte dei casi di cercare prove nelle varie locazioni o di identificare personaggi grazie al dotatissimo database dell'FBI. Talvolta diventa difficile trovare indizi, specialmente in ambienti grandi, e allora viene in **aiuto** del giocatore l'Intuizione Artificiale, un'icona che, se premuta, mostra al giocatore le azioni ancora da compiere. Ovviamente un uso smodato di tale icona permette di finire il gioco, già di per sé non lunghissimo, in un tempo molto breve. Molta importanza hanno anche i **dialoghi**. Sono generalmente piuttosto lunghi e articolati e sono necessari per progredire nel gioco. Infatti, alcuni avvenimenti avverranno solo dopo aver toccato certi temi con gli interlocutori e questa è una soluzione un po' forzata... in generale basta esaurire gli argomenti con tutti per progredire nel gioco. Un altro piccolo difetto è nel doppiaggio: le voci principali sono ottime, grazie anche al fatto che sono stati usati, dove necessario, gli stessi doppiatori della serie. Però le voci secondarie, tipo le segreterie telefoniche, per esempio, sono a tratti esilaranti. Nei testi dei dialoghi, inoltre, sono presenti numerosi errori. Ma forse il difetto più grande è che non tutto il gioco è stato tradotto: ogni documento necessario alla soluzione dell'avventura è in italiano, ma tutto il contorno è stato lasciato in lingua originale. Per esempio, Willmore tiene un diario che aggiorna ogni giorno e leggerlo aiuta il giocatore a immergersi nei panni dell'Agente. Non è solo una questione di atmosfera: non capendo che il protagonista è appassionato di vecchie guerre, il giocatore avrà difficoltà a trovare la password del computer dell'ufficio di Willmore, riducendosi a provare a inserire tutte le parole che trova in giro. Insomma, in un titolo che è comunque degno di nota, fanno capolino alcuni importanti difetti che ne minano la qualità globale.

Simone Soletta

DIALOGHI

I dialoghi presentano una serie di frasi tra cui scegliere ma, in genere, si tratta di richieste di informazioni su vari argomenti. Talvolta capita di dover scegliere l'atteggiamento di Willmore durante una conversazione, ma non si riscontrano differenze degne di nota a seconda della scelta intrapresa. Semplicemente il dialogo avrà qualche battuta in più o in meno.

Sistema Minimo

SISTEMA OPERATIVO — PROCESSORE

RAM — GRAFICA

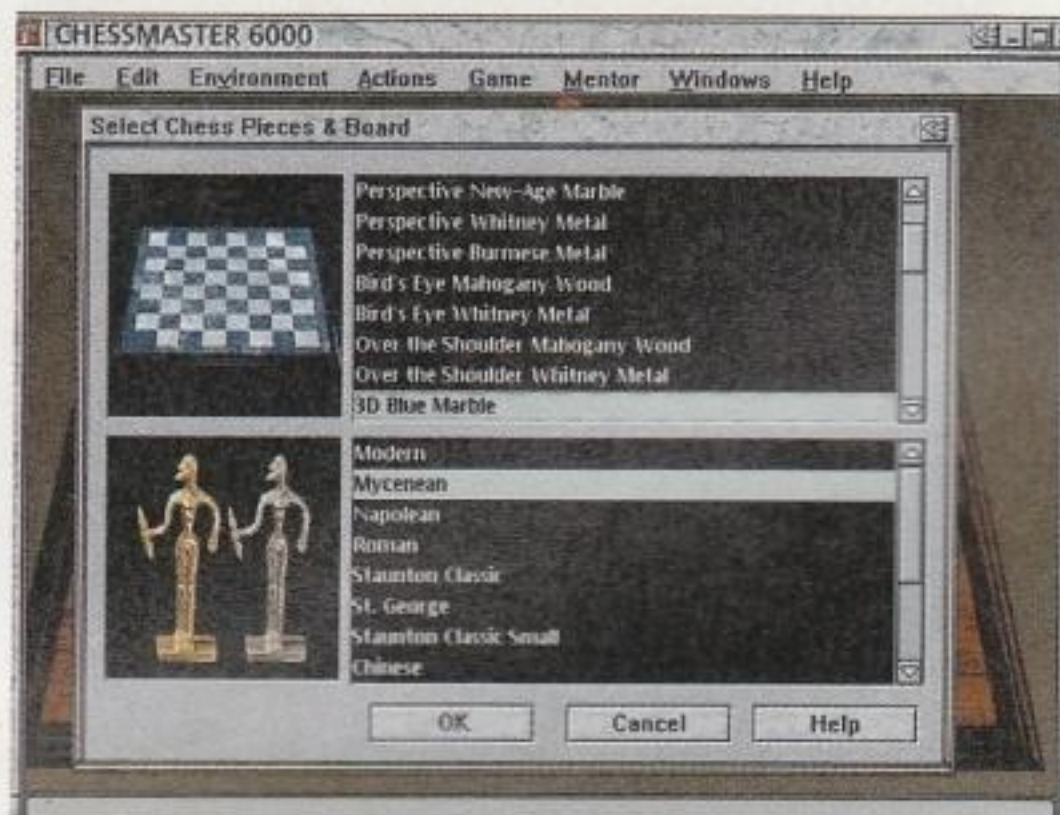
CD-ROM — SPAZIO SU HD

The X-Files Game **è un titolo consigliato a tutti i fan della serie, visto che propone ambientazioni e atmosfere prese pari pari dal mondo di Mulder e Scully. Però c'è da dire che il gioco, dal punto di vista della sfida, non è il massimo: le difficoltà consistono unicamente nel trovare gli indizi, cosa che può rivelarsi abbastanza frustrante. Per il resto non è che ci siano enigmi di particolare difficoltà. Il gioco è completamente configurabile per permettere anche a chi non possiede un PC di alto livello di godere del gioco a prezzo, magari, di qualche effetto meno definito. Concludiamo con una piccola nota di colore, l'installazione massima è senza precedenti: 3,5 GB di spazio richiesto!**

Il cast di The X-Files Game è composto da oltre quaranta attori

CHESSMASTER 6000

SCACCHISTA INTERNAZIONALE

Il più famoso è l'azero Garry Kasparov, che è campione del mondo dal 1985 (il più giovane nella storia degli scacchi), da quando batté il russo Karpov, campione del mondo dal 1975 al 1985. È ancora in corso la sfida tra Kasparov e il supercomputer della Intel-IBM al meglio delle otto partite.

Chessmaster 6000 offre la possibilità di personalizzare il set dei pezzi, la visuale di gioco e l'orientamento della scacchiera.

Il set di ispirazione napoleonica non è forse il più pratico, ma di certo consente di apprezzare appieno le raffinatezze grafiche di *Chessmaster 6000*.

Casa
Mindscape
Sviluppatore
Interno
Distributore
Leader
Tel. 167-463463
Prezzo
L. 99.000

Sistema Minimo

Passare un po' di tempo in un pub con un amico, davanti a una birra e a una scacchiera, è uno dei modi piacevoli di trascorrere una serata nei paesi anglosassoni, che, molto lentamente, sta prendendo piede anche nelle nostre città. Gli scacchi, uno dei primi giochi di strategia a turni dell'uomo, fanno la loro comparsa periodica sugli schermi dei videogiocatori, e adesso è il turno di *Chessmaster 6000*, ultimo di una serie di titoli omonimi che è iniziata qualche anno fa sui nostri schermi.

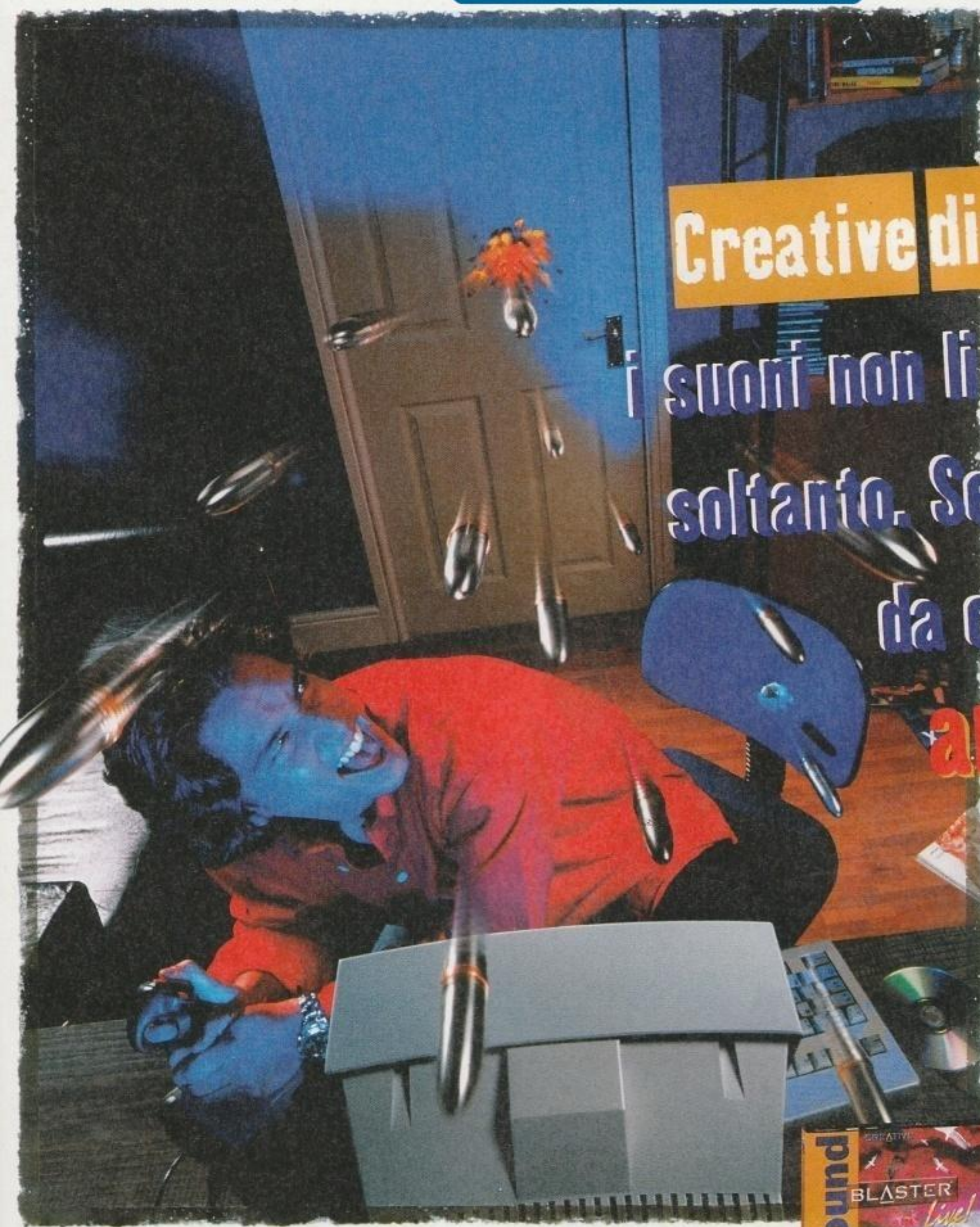
Il compito di introdurci nel gioco spetta a un giovane **scacchista internazionale**, Josh Waitzkin, a cui si può chiedere un aiuto durante lo svolgimento delle partite per farsi spiegare le tattiche più adatte alla situazione in cui ci si trova. Un filmato, in bianco e nero, mostra l'infanzia di Josh, con le sue vittorie in vari tornei, ed è il preludio di uno dei punti di forza del titolo in questione, ossia l'impatto grafico. *C6000* è, dal punto di vista della grafica, un signor gioco di scacchi: sono numerosissime le opzioni per personalizzare il gioco, e prevedono la scelta della scacchiera su cui giocare (da quelle in mogano, a quelle placcate d'oro e d'argento, da quelle verde smeraldo, a quelle a tinte più sobrie), la scelta delle pedine (di molti tipi, da quelle classiche, a quelle micenee, a quelle cinesi o indiane, a quelle romane, ecc.), la difficoltà di gioco, la possibilità di incontrare giocatori veri, scontrandosi con le loro tattiche, e altro ancora. Dal punto di vista del sonoro, splendidi brani di musica classica accompagnano lo svolgimento delle partite, mentre la voce fuori campo ci tiene aggiornati sulle mosse dell'avversario.

Per chi volesse, è poi possibile creare un proprio tavolo di gioco con apposite pedine, grazie a un pratico editor, oppure scegliere il proprio brano musicale da abbinare alla scacchiera preferita. A parte l'aspetto visivo, che coinvolge anche chi non é un vero e proprio appassionato di scacchi, *C6000* é davvero avvincente: il computer, oltre a guidare il giocatore con vari programmi di apprendimento delle strategie base del gioco, si rivela un acerrimo avversario, difficile da battere al massimo livello di difficoltà se non si è dei veri campioni. E se proprio non si vuole scontrarsi con una macchina, fredda e calcolatrice (e, soprattutto, dotata di 2538 punti ELO, il metodo di classificazione internazionale per la bravura degli scacchisti) si può sempre sfruttare l'opzione per il gioco in rete o per il gioco a due sullo stesso computer.

Completa il tutto un immenso database, ricco di aperture, attacchi, difese e altre mosse ancora, che farà la gioia dell'appassionato di scacchi, e sarà uno strumento molto utile per chi volesse imparare a giocare seriamente a questo gioco complesso e affascinante.

Alessandro Stanchi

Chessmaster 6000 è un gioco completo e ricco, che sicuramente impegnerà i provetti scacchisti per molte notti, grazie all'immensa quantità di dati ricavati da un elevato numero di partite giocate, ma che potrebbe anche rivelarsi come lo strumento più adatto per affrontare quel passo che spaventa molti giocatori occasionali, ovvero l'apprendimento degli schemi per il movimento dei pezzi, il cui approfondimento permette di iniziare ad avvicinarsi all'arte degli scacchi. In più, ci si può deliziare rivivendo partite celebri nella storia di questo gioco, con tanto di commento tecnico che spiega come i campioni hanno condotto un tale match e perché. In sostanza, un bel gioco, sia dal punto di vista grafico che della giocabilità, ma ricordatevi che è pur sempre un gioco di scacchi.

L'attività scacchistica internazionale è regolata da

Nella Creative dimension i suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Enviromental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live! ™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Schede Audio | **Schede Grafiche** | **Altoparlanti** | **PC-DVD** | **Video**

SMALL SOLDIERS

GADGET

Bombe a mano, binocoli che aumentono il raggio visivo, stivali che velocizzano i movimenti, potenziatori di armi e ricariche di energia sono alcuni degli oggetti che si trovano sparsi per il territorio. Sfortunatamente però i soldati potranno trasportare soltanto un gadget per volta, abbandonandone così la maggior parte.

La grafica non è particolarmente ricercata e, purtroppo, anche in tutto il resto *Small Soldiers* non supera un livello piuttosto mediocre.

Se mai ce ne fosse bisogno, nel riquadro in basso un testo spiega le azioni che vengono compiute: in questo caso abbiamo raccolto la chiave che apre la porta della stanza.

Casa
Hasbro

Sviluppatore
DreamWorks

Distributore
Leader
Tel. 167-821177

Prezzo
L. 99.000

Sistema Minimo

5

Small Soldiers nasce sfruttando l'idea alla base dell'omonimo film, uscito a Ottobre nelle sale italiane, la cui storia seppure non molto originale è sicuramente divertente. Un nuova linea di giocattoli è stata messa in vendita, e in una tranquilla cittadina americana un negozietto ha acquistato tutti i modelli della nuova linea di prodotti della Globotech. Ciò che i cittadini di New Bedford non potevano sapere è che nella testa in plastica dei Gorgonauti e dei Commando Elite (questi i nomi dei due diversi modelli), è stato inserito accidentalmente un processore militare intelligente che darà loro la vita. Progettati per essere acerrimi nemici, Gorgonauti e Commando hanno ideali molto diversi: i primi vogliono "vivere" in pace accanto ai loro creatori, mentre i secondi desiderano soltanto liberare la terra dalla minaccia Gorgonauta.

Spetta al giocatore scegliere quale di queste "razze" impersonare, guidando i propri soldati in diverse campagne militari che decreteranno il dominatore incontrastato della cittadina di New Bedford. A dire il vero Gorgonauti e Commando, una volta tralasciato l'aspetto fisico, non sono poi tanto diversi: ognuno dei 6 soldati che compongono una fazione ha infatti il proprio corrispondente, dotato delle stesse caratteristiche e di identiche abilità, nel partito avverso. La scelta della "razza", quindi, comporta soltanto una differente serie di missioni e di conseguenza una trama diversa, ma niente di più.

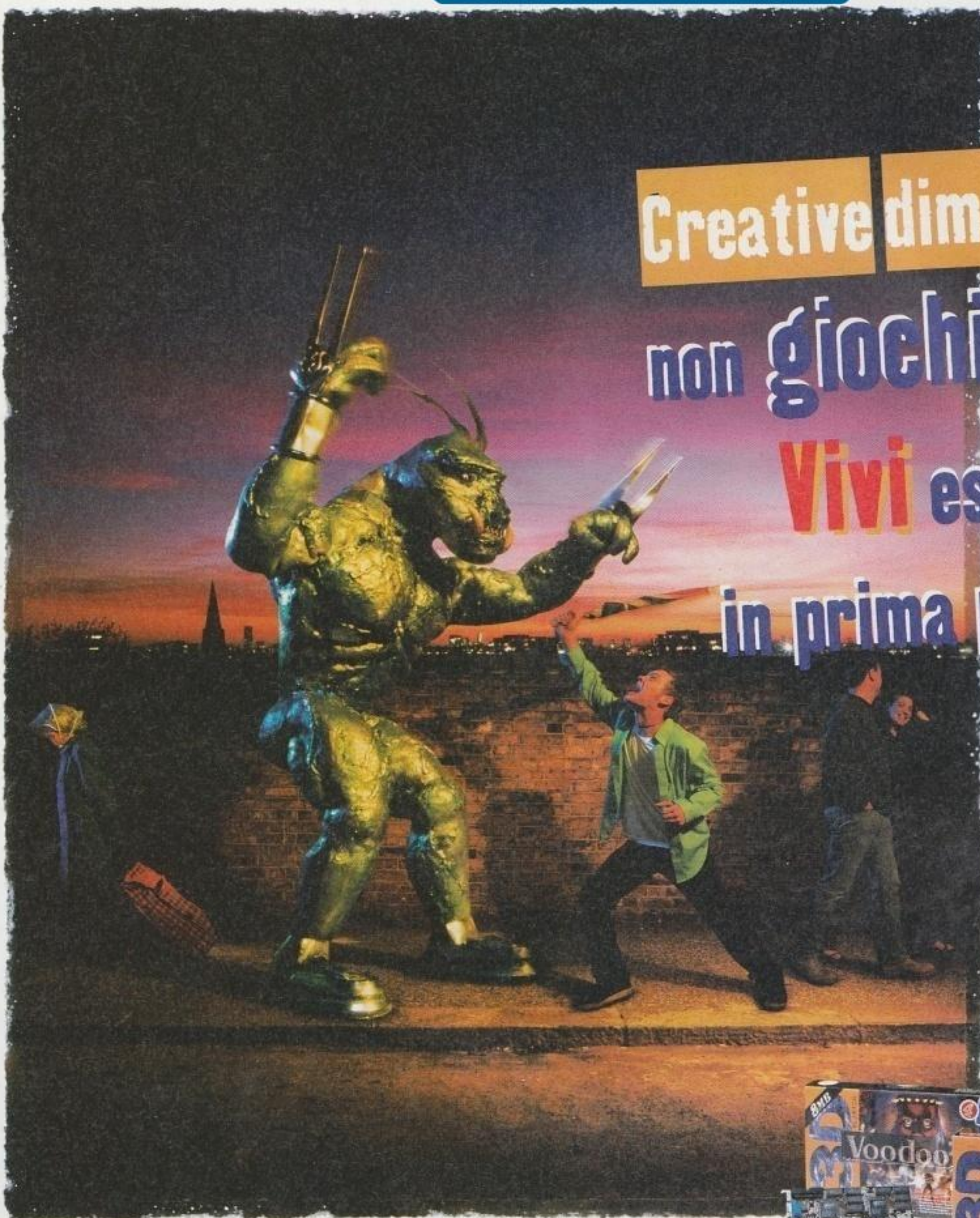
Dopo aver deciso il livello di difficoltà (facile o difficile) inizia il gioco: dopo un rapido briefing che mostra l'obbiettivo della missione si prende il comando del nostro piccolo esercito, inizialmente composto da soli tre diversi membri. La visuale bidimensionale dall'alto riprende quella dei giochi di strategia, dove il controllo è affidato esclusivamente al mouse. La mappa di gioco è inizialmente velata dalla cosiddetta "fog of war", che scompare mano a mano che gli occhi dei nostri soldati scandagliano il terreno, alla ricerca di **gadget** e nemici da ammazzare. Ed è proprio a un noiosissimo, "raccogli e distruggi" che si riduce questo *Small Soldiers*, che non offre purtroppo nemmeno un barlume di strategia.

Sebbene, infatti, siano disponibili sei soldati, dotati ognuno di diverse armi e abilità, quando ci si trova a dover combattere quello che conta è principalmente la superiorità numerica e non certo una raffinata strategia militare. Anche solo l'impossibilità di raccogliere più di un oggetto per ciascuna unità è piuttosto frustante, poiché costringe ad abbandonare sul terreno la maggior parte degli oggetti utili, come le bombe o le granate.

Tutti questi difetti fanno sì che già dalle prime missioni si perda la voglia di continuare, e solo il desiderio di vedere qualche simpatica animazione potrebbe spingere il giocatore a proseguire. Purtroppo *Small Soldiers* è vittima di una linearità e di una mancanza di stimoli che scoraggiano anche le migliori intenzioni. I combattimenti si riducono a un semplicissimo punta e clicca, senza che sia possibile impostare un minimo di strategia.

Le missioni, seppur numerose e dai diversi obbiettivi, si riducono sempre a un mero combattimento, dove conta più che altro una buona dose di fortuna e la superiorità numerica. La longevità è sì assicurata, ma solo perché per portare a termine una missione si rischia di morire stupidamente decine di volte. L'unica cosa positiva è data dalle numerose animazioni, divertenti e sicuramente ben fatte, che però non bastano certamente a decretare il successo del gioco. Forse la scelta di trasporre il film su PC è stata presa presupponendo un traino da parte del successo cinematografico, ricorrendo, quindi, a tempi di produzione ristretti che ne hanno compromesso la qualità, così come dimostra il fatto che il gioco sia stato pubblicato a brevissimo tempo dall'uscita del film nelle sale.

Luca Cominelli

Nella Creative dimension® non giochi soltanto. Vivi esperienze in prima persona

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà.

Immagina anche che le più evolute schede grafiche 3D ti regalino un'esperienza visiva tanto realistica e coinvolgente da accompagnarti anche dopo la fine del gioco.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera video dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

3D Blaster™ Voodoo2:

- Tecnologia 3Dfx Voodoo2 per dare ai giochi una velocità ed effetti mai visti.
- Ben 180 milioni di texel al secondo.
- Fino a 50 miliardi di operazioni e 3 milioni di triangoli al secondo.

3D Blaster™ Banshee

- Una soluzione 2D/3D integrata, con il nuovo chip Voodoo Banshee da 3Dfx Interactive.
- Include 16MB di memoria SDRAM ad alte prestazioni, DAC da 250 MHz e processore a 128bit

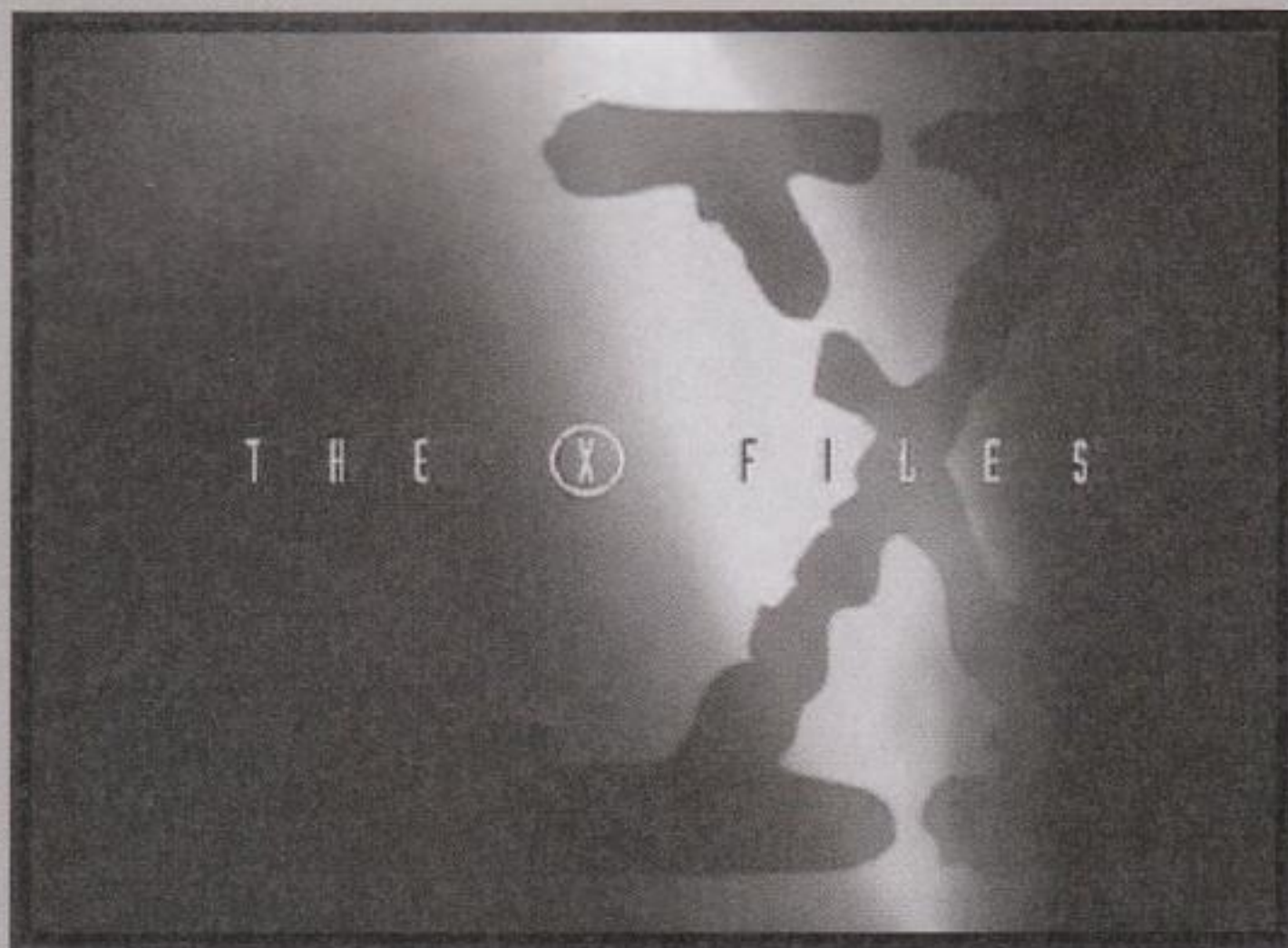
Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Schede Audio | Schede Grafiche | Altoparlanti | PC-DVD | Video

S.O.S

La difficoltà più grande in X-Files The Game è sicuramente quella di trovare gli oggetti utili allo svolgersi del gioco nelle varie locazioni. Essendo, infatti, un'avventura filmata, i particolari sono spesso talmente integrati con lo scenario da essere quasi introvabili, se non dopo parecchi minuti di inutili tentativi. Questa soluzione, quindi, avrà come compito principale quello di aiutarvi nel ritrovamento degli oggetti; la scelta dei dialoghi e della successione con cui si possono compiere le azioni viene lasciata in gran parte al giocatore.

LEGENDA
N: nord o avanti
S: sud o indietro
O: ovest o sinistra
E: est o destra
A: alto
B: basso

Non appena preso il controllo del vostro personaggio vi trovate faccia a faccia con il vostro collega, l'agente Cook che potrete liquidare con l'atteggiamento che più vi aggrada.
Andate nel vostro ufficio ed esaminate gli oggetti presenti, in particolar modo la bacheca sul muro a destra, dove è appesa un'immagine della battaglia di Shiloh, il cui nome altri non è che la password del vostro computer.
Sedetevi alla scrivania e rispondete al telefono, dopodiché aprite il cassetto prendendo tutto quello che vi trovate: manette, distintivo e pistola. Alzatevi e andate nell'ufficio del vostro capo, incontrando così anche l'ispettore Skinner. Dopo aver fatto loro tutte le domande disponibili uscite dalla stanza e rispondete in modo casuale al vostro amico Cook, giusto per essere sempre cordiali. Ritornate nel vostro ufficio e accendete il computer, immettendo come nome Craig Willmore e come password la parola Shiloh. Scaricatevi la posta (che potrà tranquillamente essere cancellata) e cliccate su APB, premete il tasto "Send", spegnendo infine il computer.
Raccogliete la cartelletta sul vostro tavolo e portatela a Cook, che adesso si dovrà occupare anche dei vostri casi.
Una volta usciti incontrerete Skinner, ascoltate quello che ha da dirvi e recatevi nella sala conferenze. Aprite l'armadietto e prendete tutti gli oggetti che vedete, presto avrete modo di usarli.
È giunto il momento di levare le tende, prendete quindi il vostro PDA e selezionate la vostra prossima destinazione: Everett, Comity Inn.

Mostrate il distintivo alla simpaticissima ragazza della reception, che come vedrete ha una grande voglia di collaborare con voi; ponetele tutte le domande e, dopo aver preso il foglio con il numero di targa, fatevi accompagnare nelle stanze di Mulder e Scully.
Cercate di esaminare tutti gli oggetti presenti nella stanza dello spettrale Mulder: il libro sugli UFO sul comodino, la cartelletta sul letto, i semi di girasole e la rivista del paranormale sul tavolo, il menu del ristorante e le bevande alcoliche sul televisore. Non dimenticate di osservare anche il telefono sul comodino, che diventa così un importante argomento di discussione.
Fatto questo passate alla stanza di Scully, che come la precedente dovrà essere passata al setaccio. Grande attenzione al portatile (di cui purtroppo ignorate la password), alla bibbia aperta sul tavolino e al televisore.
Dopo aver esaminato il tutto, parlate con Skinner, facendo

http://www.oldgamesitalia.net/

soprattutto riferimento al telefono (deve esserci un'icona a questo punto, se non c'è significa che non avete esaminato l'apparecchio nella stanza di Mulder). Andate alla reception e chiedete il registro delle chiamate fatte dalle stanze degli agenti Mulder e Scully, stanza 103 e 104. Tornate in ufficio.

Accendete il vostro computer e usando la sezione ING inserite i numeri di telefono che avete appena trovato (e la targa della macchina); ricaverete l'indirizzo di un magazzino portuale. Usando il vostro telefono cellulare chiamate i due numeri, venendo così a conoscenza di uno degli assurdi amici di Fox Mulder, che purtroppo vi sbatterà il telefono in faccia. Andate a parlare con Skinner nella sala conferenze e recatevi, usando ovviamente il PDA, al magazzino portuale con lui.

Affidatevi alla chiave universale per aprire il lucchetto del portone ed entrate nel capannone. A questo punto seguite alla lettera le indicazioni per trovare gli indizi.
Andate a N-N-N ed esaminate il barile, giratevi a E e andate a N ed E. Guardate la macchia di sangue in terra e usate su di essa il kit delle prove. N-O-O ed esaminate il pilastro prendendo il proiettile incastrato nel legno; adesso E-N-E dove si trova un mozzicone di sigaretta per terra, raccoglietelo.
Andate nell'ufficio del magazzino e da lì salite al piano superiore usando la torcia per illuminare la stanza. Raccogliete il piede di porco dalla scatola degli attrezzi e usatelo per aprire le casse accanto all'entrata del capannone. Una volta aperte raccogliete la polvere e uscite dal magazzino. Girate intorno all'edificio fino ad arrivare a un piccolo molo dove troverete un pescatore; mostrategli il distintivo e parlategli. Salite la scaletta verso il capannone segnandovi la targa con il numero telefonico, se volete potete aprire la porta lì accanto per entrare nel magazzino dal retro.
Parlate con Skinner esaurendo tutti gli argomenti e uscite dalla porta principale verso la vostra macchina. Skinner vi farà notare che una berlina nera vi sta seguendo dall'inizio delle indagini, armatevi di macchina fotografica e dirigetevi verso l'auto sospetta, scattando una foto alla targa (attenzione perché la macchina partirà non appena vi avvicinerete).

Andate al laboratorio criminale e date ad Amis tutte le prove che avete raccolto. Salutatelo e tornate nuovamente in ufficio. Accendete il computer e inserite il nome di Wong, che contrariamente a quanto ha detto non ha mai pescato in vita sua. Inserite anche il numero della targa, anche se non vi porterà a nulla, e andate da Skinner in sala conferenza. Parlategli fino a quando non arriverà il vostro capo e Skinner se ne dovrà tornare a Washington.
A questo punto dovrete recarvi al magazzino portuale, per un'indagine notturna. Fate il giro del capannone ed entrare dal retro utilizzando la chiave universale, indossate gli occhiali a infrarossi e osservate la confusa scenetta senza fare niente; una volta che i tizi se ne sono andati date un'occhiata al pavimento e vedrete uno comparto segreto da cui è evidentemente stato rimosso qualcosa.
Finalmente potrete andarvene a letto, andate quindi in appartamento e infilatevi sotto le coperte, domani è un altro giorno.
Tornate per l'ennesima volta al magazzino (ormai la vostra seconda casa), dove un gruppo di agenti sta esaminando il cadavere di Wong. Mostrate il distintivo al poliziotto e avvicinatevi al cadavere; esaminate il corpo e gli oggetti lì accanto, attenzione a quella specie di medaglione cinese.
Parlate con i due poliziotti e poi all'agente bionda, scoprirete qualche dettaglio in più su Wong e sulla sua triste fine (la tentazione è forte ma vi consigliamo di collaborare con lei). Una volta finito di parlare salite sulla barca ed esaminate prima la stiva, piena di taniche, e poi la cabina. In particolare dovrete prestare attenzione alla cerata sulla sinistra e all'armadietto sulla destra, al cui interno troverete qualche centinaio di pillole. Parlate con l'agente e aspettate l'arrivo del capitano di porto. Ponete a quest'ultimo tutte le domande, soprattutto quella riguardo alla cerata; verrete così a conoscenza di una nave russa chiamata Tarakan, bruciata pochi mesi prima. Raggiungetela usando il PDA.

Raggiunta l'imbarcazione darete sfoggio di tutto il vostro acume evidenziando che stranamente solo la parte esterna è stata bruciata, mentre le cabine e tutto il resto sono in perfette condizioni. Dopo questa perla di saggezza salite sulla nave e seguite attentamente queste direzioni: andate a nord verso la poppa, arriverete

a un passaggio con una porta sulla destra, entrate e vedrete una targa di fronte a voi. Da questo momento andate a E-B-N-N-E-N e guardate in basso, esaminate le etichette sulle casse. Muovetevi a O-N-N e aprite la cassa in terra, raccogliendo una grossa sfera. Uscite dalla stiva e salite le scalette sulla sinistra della porta da cui siete appena arrivati. Esaminate attentamente la parte della cabina bruciata, notando così delle strane ombre bianche. Entrate nelle cabine e raccogliete i due registri di bordo sul tavolino e nella cassaforte nelle due stanze. Salite al piano superiore, alla sala comandi. Avvicinatevi ad Asta, l'agente, ed esaminate sul tavolo lì accanto delle impronte, sovrapposte a quelle rilevate nella precedente inchiesta. Chiamate Amis alla scientifica e riferitegli quanto avete appena scoperto. Parlate con Asta, affidatele i due registri scritti in russo e mostratele le misteriose ombre bianche sulla parte bruciata della nave. Dopo aver esaurito le domande arriverà un poliziotto con un messaggio urgente: l'autopsia di Wong ha rivelato particolari molto importanti...

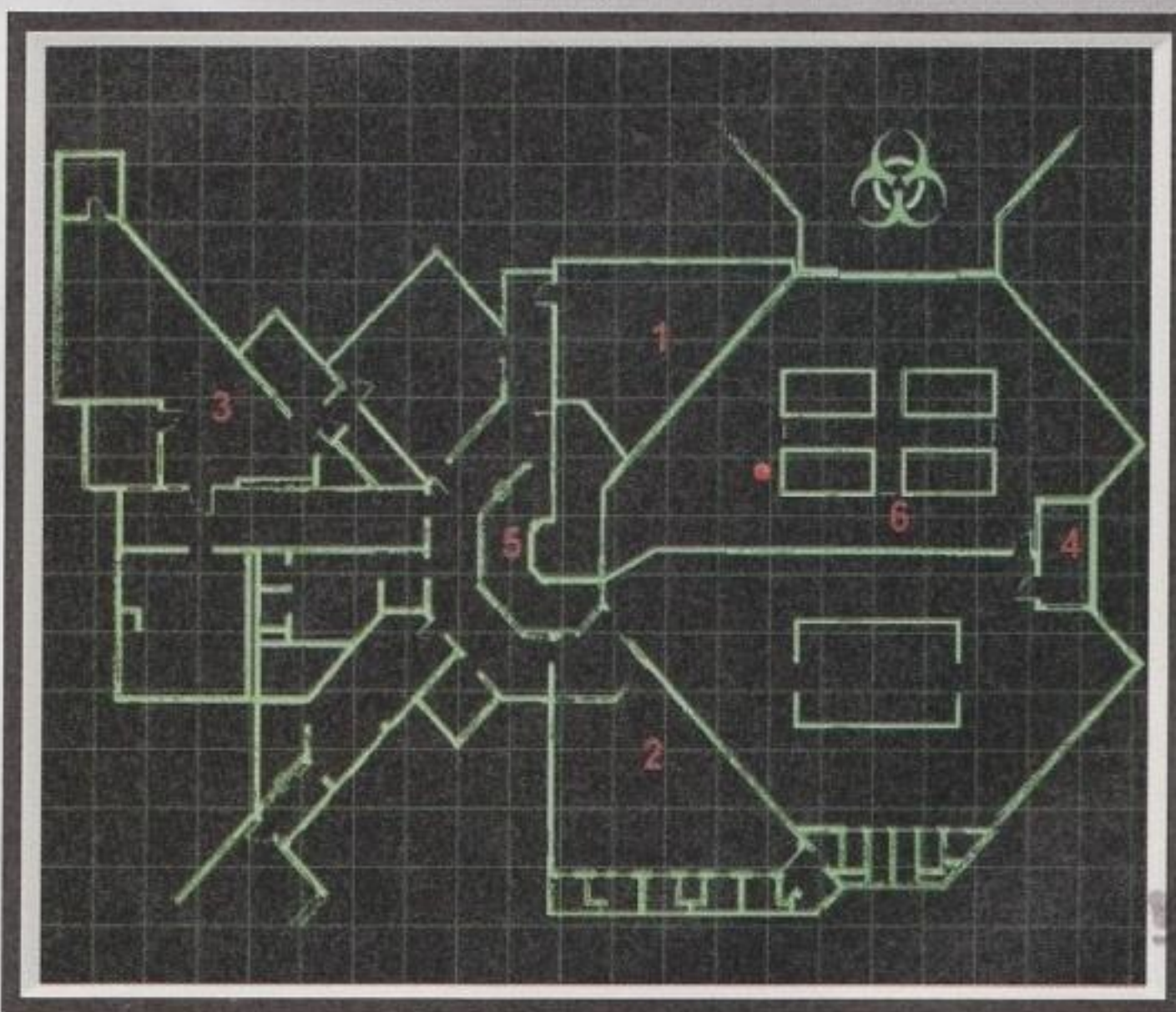
Arrivati dal coroner dovrete parlare con il medico legale, successivamente date un'occhiata agli organi interni del cinese, prestando attenzione al bossolo di proiettile accanto al fegato (o forse il polmone?).
Chiedete al medico di mostrarvi i cadaveri dei marinai russi della Tarakan scoprendo così un ennesimo colpo di scena: la scomparsa dei cadaveri. Parlate nuovamente con Asta prima di dirigervi al laboratorio criminale.
Consegnate ad Amis la sfera di piombo, il proiettile trovato nel corpo di Wong e andate in ufficio.
Cook è svenuto in mezzo al corridoio, colpito in testa da qualcuno. Com'era facilmente immaginabile il portatile di Scully è scomparso (per accertarvene aprite l'armadietto di fronte all'ufficio di Cook). Rispondete al telefono che nel frattempo ha iniziato a squillare e parlate poi con il vostro collega, sempre più sospetto...
Accendete il Personal Computer e immettete i dati della Tarakan nel motore di ricerca "MEDIA".
Come ultima cosa mandate una e-mail con il resoconto della giornata a Skinner e a Shanks, prima di tornare finalmente a casa. Accendete il vostro computer e scaricate la posta, aprite il file allegato alla mail di Amis e cercate a chi corrispondono le impronte trovate sulla Tarakan, sorpresa!
Senza nemmeno farlo apposta Cook busserà alla porta, apritegli e assecondate tutto quello che dice, provando però anche a metterlo in difficoltà, parlandogli delle impronte; il collega ha molta fantasia e riuscirà a difendersi senza problemi, nessun problema.
È nuovamente il momento del turno di guardia al magazzino quindi in marcia.

C'è un camion parcheggiato fuori dal capannone, avvicinatevi e salite dal lato guida, cercate nel parasole in alto e spostatevi dal lato passeggeri; aprite il portaoggetti, prendete il foglio con i numeri e dileguatevi uscendo dal lato passeggeri prima dell'arrivo del camionista. Tornate a casa e andate finalmente a dormire. Appena svegliati busserà alla porta Asta, apritele e sentite quello che ha da dirvi. Date un'occhiata alla videocassetta che vi ha portato e dopo aver controllato il fax appena arrivato fatelo leggere alla collega. Scegliete di andare alla Gordon's trasporti. Entrate nell'edificio e raccogliete subito la pala in terra a sinistra dello schedario; prendete anche il foglio accanto alle cartacce a destra. A questo punto vi troverete in una situazione alquanto scomoda per cui, se non volete saltare in aria, l'unica cosa da fare è rompere con il badile il pannello sotto la porta da cui siete entrati. Appena fuori parlate con Asta e salite nuovamente in macchina, destinazione: coroner.
Parlate con il medico legale e date un'occhiata al corpo del poveretto; dopo questo splendido spettacolo andatevene a letto, sogni d'oro...

Nuovo giorno, di nuovo in ufficio. Incontrerete Cook in sala conferenze e, volenti o nolenti, dovrete seguirlo nell'operazione. Prima di entrare indicate Cook in modo da chiedere la sua copertura, solo a questo punto potrete entrare con la pistola impugnata e uccidere i tre tizi che vi si pareranno davanti. Raccogliete il libro contabile vicino al muro a sinistra e salite le scale; giratevi a sinistra, pronti a colpire il quarto uomo; voltatevi verso la finestra sbarrata con le assi e mirate attendendo il passaggio del quinto e ultimo uomo (mirate al corpo, non alla testa).
Salite ancora di un piano e trovate la scala a chiocciola, a destra di questa c'è una scala da cui dovrete scendere. Ecco qui il vostro ricercato, parlategli e subito dopo tornate al piano terra. Dirigetevi alla destra della scala, cercate sul pavimento nell'angolo e raccogliete la pistola. Mostratela a Cook e fate immediatamente eseguire un esame balistico alla scientifica. Avete la prova sufficiente per arrestare il contrabbandiere russo; fatto questo tornatevene a casa e accendete il computer per controllare la posta e le impronte digitali che vi sono arrivate via e-mail. Nel frattempo arriverà Asta parecchio arrabbiata, parlatele nel limite del possibile prestando attenzione alla telefonata. Andatevene a letto.

Raggiungete il luogo dell'appuntamento, l'hangar 4. Appena arrivati giratevi 3 volte a destra ed entrare nella porta a destra; siate diffidenti e date la vostra fiducia all'informatore. Non appena se ne sarà andato NON seguitelo o verrete uccisi, giratevi e andatevene, incontrando così la vostra collega. Dato che ha sentito tutto dovrete andare con lei alla clinica dove è ricoverata la "degente".
Adesso ci sono due possibilità: o sparate all'infermiera o le mostrate i passaporti, chiedendole di vedere Dana Scully. Fatto questo entrate nella stanza e state bene attenti ad essere del tutto sinceri con lei; siccome comunque la sincerità non basta, mostratele il pugnale che l'informatore vi ha appena consegnato, togliendo così ogni possibile dubbio a Scully, che se insospettita suonerà l'allarme.
Dopo averle parlato andate allo scalo ferroviario, percorrete il sentiero costeggiando il treno fino a raggiungere il palo di legno su cui vi dovete arrampicare. Una volta su guardate a sinistra e usate il binocolo: ecco il numero scritto sul foglio del camionista, raggiungete il vagone ed entrateci. Purtroppo non è rimasto nulla di interessante, quindi non vi resta che uscire. Incontrerete un barbone che però ha qualcosa di molto interessante, una videocassetta trovata nel vagone prima dell'incendio. Andate in ufficio e inseritela nel videoregistratore. Dopo aver visto il filmato e trovato le informazioni necessarie sul medico dell'autopsia, riceverete una richiesta di video-conferenza, accettatela e dopo aver finito la chiacchierata scaricate la posta. Riceverete una e-mail contenente le coordinate della base in Alaska, mettetevi in viaggio.

Entrate in casa e salite al piano superiore, tentate di parlare al corpo del dottor Rauch e tirate lo scheletro appeso al filo a destra. Salite e ascoltate quanto Mulder ha da dirvi. Appena arriveranno gli uomini in macchina uscite di casa e, stando sotto la veranda, ammazzateli. Saltate in macchina e raggiungete la base. Appena dentro incontrerete Scully, attraversate la porta e andate a destra e ancora a destra, attivando il computer che vi permette di consultare una mappa. Dovete raggiungere la stanza contrassegnata dal numero 1, qui prendete il bastone elettrico e usatelo contro Cook non appena vi assale. Uscite da lì e andate al punto iniziale, precisamente nella stanza segnata con il numero 2, parlate con Mulder e urlate a Scully di scappare; a questo punto state attenti alle guardie, uccidetele tutte. Raggiungete Dana nella stanza 3, parlatele con la pistola in pugno e uccidete la guardia che arriverà all'improvviso. Raggiungete la sala 4, parlate di nuovo con lei e attivate il pulsante verde tirandolo; tornate all'inizio ed entrate nella sala computer (numero 5) dove dovrete premere il pulsante per il sistema di sopravvivenza. Andate alla sala 6 e prima di entrare nella porta che si è aperta aprite le due entrate della camera in cristallo. Parlate con Scully e andate a sinistra, uccidete la guardia distratta da Scully e prendete la chiave dal corpo. Scappate da Mulder andando a E-N-O-N fino alla stanza con la saletta in cristallo, entrate in quest'ultima e chiudete l'entrata incastrando il povero Mulder. Quando tutto sembrerà finito verrete invece attaccati da Cook; non potendo ucciderlo l'unica chance è quella di lanciare il pugnale a Scully che, con un colpo secco alla base del collo, porrà fine a tutta la vicenda.

http://www.oldgamesitalia.net/

Aspettando le novità del periodo natalizio, questo mese, rispondiamo a tutti i lettori che sono alle prese con i loro piccoli, grandi problemi ludici. Vi ricordiamo, inoltre, di non esitare a spedirci tutte le nuove gabole che troverete giocando con il vostro computer, pubblicazione garantita...

SOS mail, ZETA Studio-VIT, via Ricotti 15, 20158 Milano
Oppure, con subject SOS MAIL, a: zeta@studiovit.com

HEXEN 2

Vorremmo aprire, questo mese, con una richiesta di un lettore a cui non abbiamo saputo rispondere. Chiunque avesse giocato all'espansione di *Hexen 2* farebbe gradita cosa se ci spedisse la risposta al quesito di Maurizio.
Grazie.

Mi trovo bloccato nell'espansione del gioco Hexen II (Portal of Praevus) e più esattamente nel livello TIBET 4 (Courtyards of Tsok). Il problema è il seguente: in una locazione compaiono 7 ruote (3 ingranaggi da una parte e 3+1 distruggibile dall'altra).
La loro attivazione nella giusta sequenza probabilmente consente l'apertura di una porta. In una precedente locazione appare un cartello sul quale si legge un messaggio contenente questa sequenza: SE MU DONG TONG DRU RA (probabilmente abbinabili ai simboli collocati in corrispondenza di ogni ingranaggio).

THEME HOSPITAL

Cara Zeta sono un lettore di 12 anni della vostra rivista e vorrei chiedervi in ginocchio se avete dei codici per Theme Hospital *e, possibilmente,* Diablo.
Grazie in anticipo
La mia E-Mail è av@protec.it

Per *Theme Hospital*, puoi usare un editor HEX per editare i file salvati e per aumentare i soldi. Vai all'offset 61A95, e cambiali in FF FF FF.
Per quanto riguarda *Diablo*, invece, non esistono gabole da digitare.

MONKEY ISLAND 3

Ciao, mi chiamo Marco è ho 14 anni.
Ho un problema, sono bloccato quasi alla fine di Monkey Island 3.
Cosa devo fare?
Vi prego di aiutarmi, perché è una settimana che non riesco ad andare avanti.
Ormai ho provato tutto! Aiuto.
Marco Pesson

Allora "sono bloccato quasi alla fine" è molto vago e poi non ci dici cosa non riesci a fare. Sperando che tu sia veramente quasi alla fine dell'avventura:

Parte 5

Dopo aver parlato con il vostro "amico" LeChuck ed essere stati trasformati in bambini, uscite dalla giostra aprendo la porta. Parlate con Cucciolone e fategli indovinare prima il vostro peso e poi la vostra età. Prendete come premio l'ancora e poi usatela sulla finta torta (quella che si forma se usate la schiuma da barba sul piatto metallico). Convincete l'uomo ratto a spararla, poi aprite il cancello e mettete la vostra testa nel buco del cartellone (prendete in giro il "Ratto", fino a quando non vi tirerà una torta in faccia). Ritornate da Cucciolone e iniziate a spingerlo fino a quando vi morderà e voi riuscirete a prendere un pezzo del suo pelo. Proseguite verso destra, prendete il pepe (sul bancone) e chiedete un gelato semplice. Ora senza spostarvi (altrimenti il gelato si scioglie), mischiate con il gelato il pelo, il pepe e la torta, ottenendo così una pozione per sconfiggere l'incantesimo e andare a salvare Elaine.

Parte 6 (Il gran finale!)

Al gran finale ormai manca poco, ogni volta che arrivate in una locazione nuova con il carrello della giostra dovete scendere e raccogliere alcuni oggetti. Nella prima schermata (scimmia a tre teste) una corda, nella seconda schermata (nave pirata) un barile di rum, nella terza schermata (finto Guybrush) una lampada a olio (per prenderla dovete soffiarci sopra). Nell'ultima schermata (quella con la neve), dovete salite in alto e usate il barile sulla mano della scimmia gigante, legare la corda al barile e bagnarla con l'olio della lampada. Scendete, aspettate LeChuck, appena vi sarà data la possibilità usate il pepe su di lui (GUARDATE BENE nel vostro inventario scrollando!).

http://www.oldgamesitalia.net/

BROKEN SWORD 2

Ciao, mi chiamo Andrea, 23 anni, della provincia di Messina. Ho proprio bisogno di un vostro aiuto, per quanto riguarda Broken Sword II. *Nonostante sia arrivato in due giorni, senza troppe difficoltà, alla piramide maya, adesso sono bloccato lì. Premetto che: - ho azionato in motore per il montacarichi; - sono salito in cima e ho preso le munizioni; - ho provato tutto, ma non solo non posso fare più niente, non riesco neppure a tornare in cima. Penso che debba prendere la torcia, ma Nico si rifiuta sia di prenderla, che di parlare con le guardie o con il nanetto. Vi prego, aiutatemi il prima possibile! Ciao!!!!*
Andrea Trimarchi

A memoria ci pare invece che tu debba proprio parlare con il gruppo di persone vicino alla scalinata e poi dopo provare a prendere la torcia.
Se Nico si rifiuta, fagli osservare prima la torcia e poi le persone in fondo.
Questa schermata in *Broken Sword 2* ha bloccato diverse persone, solo per il fatto che tutti invertono le azioni da fare (e cioè provano a prendere prima la torcia e poi parlano con le guardie sotto la scalinata). Una volta presa la torcia dalla a Titipoco per fargliela accendere.

UNREAL

Mi chiamo Leonardo, ho 17 anni e cerco qualche codice per Unreal, esistono ?
Ciao
Leonardo Baccichello.

Caro Leonardo, forse non te ne sarai accorto, ma nell'ultima pagina del manuale del gioco è riportato un elenco di tutte le gabole disponibili:

ALLAMMO	999 munizioni per tutte le armi.
FLY	Volare dove si vuole.
GHOST	Attraversa i muri.
WALK	Torni a camminare se stai volando.
GOD	Invulnerabilità.
INVISIBLE	Invisibile.
KILLPAWNS	Uccidi tutti i nemici.
WALK	Disabilita "GHOST" or "FLY".
PLAYERSONLY	Blocca il tempo, premilo di nuovo per disabilitare
OPEN MAPNAME	Salti alla mappa che desideri.
BEHINDVIEW 1	Visuale stile Tomb Raider.
BEHINDVIEW 0	Disabilita visuale stile Tomb Raider.
FLUSH	Se iniziando il gioco hai dei disturbi grafici scrivi questo codice per sistemarli

SYNDICATE

Lorenzo di Ravenna invece ci ha mandato una mail, chiedendoci se esistono dei codici per Syndicate ("quello vecchio" come lo chiama lui)

Un gioco così bello, anche se vecchio non può passare inosservato sulle pagine di Zeta, eccoti quindi i codici di Syndicate (il primo)

Per abilitarli devi modificare il nome della tua Compagnia in:

COOPER TEAM	Per avere tutti gli agenti, tutte le armi e 1 milione di $
NUK THEM	Per selezionare qualsiasi luogo
OWN THEM	Per avere qualsiasi luogo
ROB A BANK	Per avere 1.000.000.000 $
TOTHETOP	Soldi
WATCH THE CLOCK	Accelera il tempo

COLIN MCRAE RALLY

Finalmente anche gli utenti PC potranno divertirsi con quest'ottimo gioco di rally. Una delle poche conversioni che non fanno rimpiangere il titolo originale per PlayStation.

Questi codici devono essere inseriti al posto del nome del pilota.

TROLLEY	Abilita le quattro ruote sterzanti.
HELIUMNICK	Il copilota parla come Topolino.
MOREOOMPH	Abilita il turbo mode.
BLANCMANGE	Abilita la macchina di gomma.
BACKSEAT	Trasforma il cruscotto in quello di Nicky Grist.
PEASOUPER	Abilita la nebbia fitta.
OPENROADS	Abilita tutti i tracciati
SHOEBOXES	Abilita tutte le macchine.

NHL '99

Aspettando *Fifa'99*, ci dovremo accontentare di giocare sul ghiaccio con i pattini.

Queste gabole verranno abilitate premendo "*spazio*" durante il gioco.

HOMEGOAL	Assegna un gol alla squadra di casa
AWAYGOAL	Assegna un gol alla squadra ospite
ZAMBO	Fa uscire la macchina del ghiaccio
INJURY	Insulta un giocatore a caso della squadra avversaria
SPOTS	Spegne le luci dello stadio
FLASH	Tutti gli spettatori faranno fotografie
VICTORY	Iniziano i fuochi d'artificio

NAM

Ritorna in questa rubrica ancora *Nam*, con nuovi codici.

NVABLOOD	Abilita tutte le armi
NVACALEB	Abilita la modalità invincibile
NVADUKE	Un omaggio al motore grafico
NVALEVEL###	Seleziona un livello (Es. 204 = episodio 2, livello 4)
NVAMATT	Attacca la radio
NVARATE	Mostra il frame rate
NVASHOWMAP	Mostra la mappa intera
NVAUNLOCK	Disabilita tutte le sicurezze (Es. le porte)

NEED FOR SPEED II

Per chi sta meditando l'acquisto del terzo capitolo, ecco riproposti i vecchi codici di *NFS2*.

Questi codici vanno digitati mentre state scegliendo il percorso e la macchina:

HOLLYWOOD	Attiva il circuito Hollywood
PIONEER	Disporrete di un super motore
MERCEDES	Avrete a disposizione una Mercedes
BMW	Avrete a disposizione una BMW
SNOWTRUCK	Un arma per chi ama la neve
SEMI	Disporrete di un semi articolato a 18 ruote
WBUG	Disporrete di una Volkswagen
MIATA	Disporrete di una Miata
INDIGO	Disporrete di una Ford Indigo

NEED FOR SPEED III

Se un gioco riesce a vendere molte copie, ecco che la software house subito realizza un seguito. Questo è un esempio recente.

RUSHHOUR	Aumenta il traffico cittadino
EMPIRE	Abilita il tracciato Empire City
ELNINOR	Abilita la macchina bonus El Niqo
MERC	Abilita la macchina bonus CLK GTR
JAG	Abilita la macchina bonus Jaguar XJR-15
GOFAST	Per disporre di una super macchina in single mode
GOO1	Mazda Miata
GOO2	Toyota Landcruiser
GOO3	Cargo Truck
GOO4	BMW 5 Series
GOO5	71 Plymouth Cuda
GOO6	Ford Pickup con il Camper Shell

G007 Jeep Cherokee
G008 Ford Fullsize Van
G009 65 Mustang
G010 66 Chevy Pickup
G011 Range Rover
G012 School bus
G013 Caprice Classic Taxi
G014 Chevy Cargo Van
G015 Volvo Station Wagon
G016 Sedan
G017 Crown Victoria Cop
G018 Mitsubishi Eclipse Cop
G019 Grand Am Cop
G020 Range Rover Cop e il Ranger

HARDWAR

La Gremlin quest'anno ha presentato grandi giochi al Ects, questo arcade futuristico sarà il primo di una lunga serie.

Dopo aver lanciato il gioco, andate nel pannello dei controlli e selezionate il Joystick come controllo (questo trucco funziona solo con il Joystick).
Selezionate un tasto e cambiate la funzione in **GOD HANGER**
Quando questo tasto verrà premuto, voi verrete istantaneamente trasportati nell'hangar e qui potrete modificare tutto quello che volete:
Armi, aumentare il denaro...

DEER HUNTER II

DH2TRACKER Mostra la mappa e il GPS
DH2SHOOT ???
DH2DEADEYE La telecamera seguirà i vostri colpi
DH2HONEY Invincibilità
DH2CIRCLE ???

CAESAR III

Il mese scorso avevamo proposto i vecchi codici di *Caesar 2*, ecco finalmente le prime gabole per questo gioco che impegnerà per diverso tempo gli appassionati di strategia.

Usate questo trucco quando sarete nelle opzioni del senato: cliccate sull'icona dell'imperatore nel Senato. Datevi uno stipendio di 500 denari. Dopo alcuni mesi, quando avrete accumulato circa 3000 denari, ritornate nella stessa schermata e premete su "Give to city button" e poi premete su "ALL" nei pulsanti del dialogo. Infine premete il pulsante "GIVE".
Ora ripetete quante volte volete questa procedura (ricordatevi solo di non premere nuovamente il pulsante "ALL") guadagnerete in poco tempo una fortuna!

AREAS RISING

Durante la missione premete "C", SHIFT-C, digitate **BIGASS-SHIELDS** e infine premete ESCAPE per abilitare l'invincibilità.
IAMTHEMASTER Vi farà vincere la missione

TOTAL DISTORTION

Entrati nel pannello di controllo per scegliere le caratteristiche del personaggio, tenete premuti tutti i controlli e con il mouse fate un clic su ready. In questo modo entrerete in una schermata segreta, in cui potrete scegliere il punto d'inizio, cosa aggiungere nell'inventario e molto altro.

MOTO RACER

Trucco vecchio ma sempre attuale, aspettando il capolavoro della Milestone, un giretto in moto non guasta mai!

Al posto del nome digitate questi codici:
CDNALSI Nuovo livello
CTEKCOI Abilita le mini moto
CESREVER Esegue i tracciati al contrario

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

"No, Windows non è un virus, perché i veri virus:
1) si replicano velocemente. Ok, lo fa anche Windows.
2) I virus usano molte risorse del sistema rallentando il computer e l'utente acquisterà altro hardware. Ok, lo fa anche Windows.
3) I Virus, a volte rovinano il disco fisso. Ok, lo fa anche Windows.
Fino qui, sembra che Windows sia un virus, ma ci sono fondamentali differenze: i virus sono programmi ben supportati dagli autori, girano su tutti i computer, il loro codice è veloce, compatto ed efficiente e tendono a diventare più sofisticati con il tempo. Quindi, Windows non è un virus." (anonimo dalla rete)

A cura di Luca Bonacina (bgc5@drv.it)

Celeron Luca,
mi è capitato di leggere con grande fascino su di un giornale quotidiano di un sacco di novità hardware che verranno introdotte sul mercato nei prossimi anni a cominciare proprio dai primi mesi 99. In questo articolo si parlava di un mare di cifre, megahertz a go-go, rame rotante e scoperte fantascientifiche. Vorrei saperne di più soprattutto relativamente alle nuove schede madri a 200 MHz di cui si annunciava la prossima uscita.
Ti ringrazio in anticipo per un eventuale pubblicazione della risposta.

(Andrea Lavelli – Via Internet)

Non so se devo offendermi per il Celeron, ma comunque potevi darmi almeno dello Xeon.
Hai ragione, il 1999 sarà un anno come non si è mai visto nel campo delle innovazioni tecnologiche nella microelettronica.
In particolare debutteranno sul mercato una quantità impressionante di nuovi processori, nuovi chipset e relative schede madri, e ovviamente una nuova raffica di memorie RAM che non riusciranno a stare al passo coi tempi.
Il velocissimo progredire delle tecnologie dei processori non è seguito di pari passo dal progredire delle schede madri e delle loro architetture e di conseguenza anche delle memorie RAM, per non parlare del software che è ancora rimasto a dei livelli di arretratezza insospettati dai più.
Una prova evidente di questo è il solo banale conteggio dei megahertz che oggi vengono "sparati" dagli uffici stampa dei grandi produttori nel corso dei loro annunci dei nuovi processori. Oggi chi non parla di un imminente processore da un gigahertz non è nessuno. Ma come la mettiamo con le schede madri che solo di recente hanno implementato dei bus a 100 MHz già insufficienti a eliminare un palese collo di bottiglia con il bus che va al processore? E la storia che oltre la soglia dei 300 MHz i dispositivi elettrici emettono radiazioni nocive?
Come mai nessuno ne parla?
Al di là di queste congetture riportate da altri giornalisti ben più importanti su giornali ben più autorevoli nel campo dell'informatica, è sotto gli occhi di tutti che un sistema "quasi" completamente a 32 bit per i processori Intel è uscito solo nel famoso agosto del 1995 (Windows 95), ovvero quasi dieci anni dopo l'uscita del 386, primo processore Intel a 32 bit.
Parlare del mercato futuro delle schede madri è, in questo momento, un gioco di previsioni che solo il Mago di Mariaga, e forse anche quello di Cascada Comasco, possono fare.
Ciò che, invece, è più strettamente legato alle schede madri è la tecnologia della memoria RAM, che vedrà, già in questi prossimi mesi una potente raffica di novità.
Chi di voi è lettore storico ricorderà senza dubbio la Tecnomail di circa un anno fa dove diedi una breve descrizione di quali fossero le principali caratteristiche delle memorie e dei loro formati. Già allora ricordo che i discorsi correvano il rischio di diventare complessi, oggi le cose sono talmente più "variegate" che è arduo farne un quadro comprensibile.
Attualmente la memorie che trovate normalmente nei sistemi nuovi è la SDRAM (Synchronous DRAM) fornita su banchi DIMM (Dual In-line Memory Module). La peculiarità di questo tipo di memoria è che sono in grado di sincronizzare il loro funzionamento con il clock del processore (pur non eguagliandone la frequenza). Le DIMM più evolute attualmente in commercio viaggiano alla velocità di 100 MHz (100Mbit al secondo), ma devono essere montate su schede madri opportunamente dimensionate con, per esempio, il chipset 440BX della Intel.
Nell'immediato futuro vedremo comparire i processori superare la soglia dei 500 MHz, e ciò rende decisamente inadeguate le attuali SDRAM. Tuttavia per colmare rapidamente questo ostacolo l'orientamento dei produttori pare essere quello di sfruttare il segnale di clock sia nella fase ascendente che in quella discendente. Con questo "trucchetto" si potranno aggirare rapidamente gli ostacoli per raggiungere la soglia dei 200MHz in attesa di un rifacimento completo delle architetture delle schede madri e dei relativi chipset. Le SDRAM-II dette DDR SDRAM (Double Data Rate SDRAM) vedranno i negozi già nei primi mesi del prossimo anno.
Tuttavia questa è solo una pezza per temporeggiare. La prossima uscita di processori a 600MHz fino a 1 GHz, renderanno subito inadeguate le nuove DDR SDRAM.
I produttori stanno studiando un numero notevole di soluzioni. La prima, forse la più economica, è rappresentata dalla SLDRAM (SinkLink DRAM) ovvero un'evoluzione delle SDRAM-II che è costituita da un rifacimento del protocollo di trasferimento dei dati, che verrà reso più efficiente permettendo il raggiungimento di un transfer rate di 400Mbit e che, già nel 1999, potrà raggiungere 1600 Mbit al secondo, con una frequenza interna di 800MHz. Il principale vantaggio di questa soluzione è che l'architettura delle schede madri non deve essere variata e che le specifiche sono di dominio pubblico, ovvero non vi sono royalty da pagare per ogni scheda prodotta. Questo è un aspetto importantissimo, direi fondamentale, per i produttori coinvolti in questo tipo di scelte "strategiche".
La seconda soluzione è l'adozione della Rambus DRAM, un tipo di memoria adoperata in sistemi ultraprofessionali come le workstation grafiche della Silicon Graphics, e in campo ultra-non-professionale come il Nintendo64. Principale difetto della Rambus DRAM (RDRAM) è che, come si deduce dal nome, il progetto è di proprietà della società americana Rambus e pertanto ogni "pezzo" è soggetto alle royalty. Altro problema è che l'introduzione di questa tecnologia obbligherà il totale rifacimento delle architetture delle schede madri. La Rambus DRAM

http://www.oldgamesitalia.net/

verrà commercializzata in moduli RIMM (Rambus In-line Memory Module).
Al di là di questo aspetto, Intel, storicamente favorevole alla politica delle Royalty (vedi Slot 1), ha deciso di adottare questo tipo di RAM per le future architetture basate su PentiumII a partire dalla fine del 1999 per continuare poi con il Merced, il tanto atteso processore a 64 bit.
La Rambus offre prestazioni veramente interessanti. La sua velocità minima è di 600Mbit al secondo nella versione Cuncurrent RDRAM e arriva fino alla notevole velocità di 1,6Gbit al secondo nella versione Direct RDRAM (detta anche nDRAM – Next generation Dynamic RAM). Ma in futuro si prevede di spingere la RDRAM fino a 4Gbit al secondo!
Il mondo della memoria RAM, ovviamente, ha una fondamentale applicazione nell'ambito videoludico: la memoria video. Si è conclusa la grande avventura dell'AGP, una innovazione ormai del tutto inutile visto che la discesa dei prezzi della RAM ha permesso l'implementazione di grandi quantità di RAM direttamente sulle schede video, rendendo vano il canale preferenziale verso la RAM di sistema. L'AGP rimarrà come eredità di una idea resa obsoleta non appena divenuta una conquista della massa. Oggi, infatti, qualunque scheda madre ha almeno uno slot AGP.
Attualmente la stragrande maggioranza dei produttori di schede video equipaggia i propri dispositivi con la SGRAM (Synchronous Graphic RAM) una evoluzione della SDRAM, in grado di viaggiare a 500Mbps (Mbit per secondo). Con lo stesso artifizio proposto per la DDR SDRAM, verranno proposte le DDR SGRAM in grado di arrivare fin da subito fino a 1,2 Gbps. Tutto questo in attesa dell'invasione Rambus anche nell'ambito della grafica dove l'azienda californiana sta già conquistando le prime posizioni. Infatti, sia la AGP Laguna di Cirrus Logic che la MA334 di Creative montano le Rambus.
In questo ribollire di novità sono numerose le aziende che stanno studiando soluzioni diverse. Tra queste una delle novità già presenti sul mercato è la 3D-RAM sviluppata dalla Mitsubishi. Questa è la versione migliorata della CacheRAM, un tipo di memoria da 100MHz che combina una parte di RAM dinamica con una di tipo statico in modo da ridurre il tempo di latenza della domanda di accesso. Inizialmente adoperata come memoria cache nella fabbricazione dei dischi fissi, oggi sta conoscendo una nuova vita nell'utilizzo videoludico.
I tempi in cui parlare di memoria EDO sembrava di parlare di fantascienza sono ormai dimenticati.

Velocità delle memorie descritte secondo una previsione logica di uscita nei prossimi tre anni.

TIPO	FREQUENZA DI BUS	FREQUENZA INTERNA	Mbps IN USCITA
SDRAM	100 MHz	100 MHz	800
DDR-SDRAM	100 MHz	200 MHz	1600
SLDRAM	100 MHz	400 MHz	800
SLDRAM	100 MHz	800 MHz	1600
Concurrent Rambus	100 MHz	600 MHz	600
Direct Rambus	133 MHz	1064 MHz	2128

Ave, TecnoLuca. Se overclocco un P166MMX (66*2.5) a 83*2.5 = 210Mhz posso causare danni a breve termine?
Potresti mica rispondermi via e-mail? (Basta un SI/NO) Grazie.
(Francesco Serrano - Via Internet)

Gentile Luca,
avrei intenzione di overclockare il mio "vecchio" Pentium K6 per aumentare un po' le prestazioni generali. È un'operazione rischiosa? Quale percentuale ho di uccidere in breve tempo il mio PC? Rispondimi presto, grazie.
(Enrico Ramarri – Aosta)

Con estrema puntualità ogni mese ricevo uno-due messaggi di persone che mi chiedono se si può, se si deve, se funziona, fare l'affascinante overclock.
No, non si deve, non conviene molto, ma funziona.
Mi spiego, l'overclock del processore vuole dire principalmente una cosa: surriscaldamento. E con tutti gli sforzi che si fanno per raffreddare il processore con ventole e dissipatori sarebbe quantomeno ingenuo forzare un ulteriore riscaldamento della CPU.
Il surriscaldamento può provocare danni transitori, ma anche danni fisici non riparabili. Un esempio è dato da quanto mi è capitato di recente di leggere sul fantastico processore RivaTNT che è stato forzatamente ridotto di frequenza interna per problemi di riscaldamento. Anche nella versione finale, comunque, l'alta temperatura riduce notevolmente le sue prestazioni (anche del 15%) se inserito in PC con una cattiva circolazione dell'aria o un'insufficiente aspirazione della ventola di raffreddamento. Nelle prossime serie verrà probabilmente implementata una ventolina sulla scheda o anche solo un dissipatore.
I danni provocati dal surriscaldamento sono di vario genere: errori, blocchi o instabilità generica del sistema possono essere sperimentati, ma anche, e soprattutto, una riduzione della vita del processore dovuta all'accelerazione del fenomeno dell'elettromigrazione che può provocare dei corto circuiti interni.
Insomma, se si vuole risparmiare sull'acquisto di una CPU più potente, di fatto si rischia seriamente di doverne comprare una uguale dopo pochi mesi per rimpiazzare quella che avete fuso.
Un consiglio: se al tatto la vostra CPU pare avere la temperatura simile alla piastra per piadine che usa vostra nonna, allora è il momento di considerare l'acquisto di una ventolina di raffreddamento da installare sopra la CPU incollandola con la pasta termica, una sostanza in grado di trasmettere il calore dalla CPU al dissipatore collegato con la ventola.

Clock – dispositivo che "da il tempo" ai dispositivi come i microprocessori, ovvero esso determina la velocità dei cicli di calcolo. È un buon metodo per misurare la potenza di elaborazione di un processore.
DIMM – è il formato per memorie composto da una basetta con 168 contatti su entrambi i lati.
AGP – Accelerated Graphic Port è uno slot che permette alle schede video di utilizzare la memoria RAM di sistema sgravando in parte il bus di comunicazione con il processore e, di conseguenza, il processore stesso.
CPU – Central Processor Unit per chi non ha ancora capito cosa si cela dietro questo sigla... Stiamo parlando dei processori come Pentium o K6.

gno di Giancarlo Alessandrini

http://www.oldgamesitalia.net/

Hardware

Prove di laboratorio

Novembre, il mese che precede il natale, il mese dove si comincia a pensare a cosa comprare, il mese dove si decide se buttare via i soldi in un regalo per la propria ragazza oppure investirli in una scheda grafica nuova. Da questo mese abbiamo abbandonato l'uso dei test presenti all'interno dei giochi perché, a causa delle innumerevoli patch presenti, i risultati potevano essere differenti a seconda delle versioni. Inoltre il Final Reality è stato pubblicato su ZETA CD di ottobre, quindi chiunque di voi può installarlo e paragonare i nostri risultati con quelli ottenuti dalla propria macchina.

Gregory Verrando
zeta@blackvoodoo.com

LINK, LINK, LINK!

Di seguito potete trovare una lista di siti web dove reperire informazioni riguardo agli ultimi sviluppi della tecnologia, dove scaricare la versione più aggiornata del vostro Bios e soprattutto seguire di giorno in giorno le news del mondo dell'hardware.

3D Files (Inglese)
http://www.3dfiles.com
Il maggior sito contenente patch drivers demo e file.

Tom's Hardware (Inglese)
http://www.tomshardware.com
Grandissimo sito per review hardware.

Black Art Of Voodoo (Italiano)
http://www.blackvoodoo.com
Raccolta di informazioni tecniche, prove e news quotidiane.

HERCULES THRILLER BEAST 8MB AGP CON CHIPSET SAVAGE DI S3

I giocatori PC di vecchia data non possono non ricordarsi le notti passate a giocare sul vecchio computer di papà, quello con il monitor a fosfori verdi. Bene, nel 90% dei casi là dentro si trovava una scheda grafica Hercules. Una delle società più vecchie nel campo dell'hardware per la grafica sta adesso tornando prepotentemente sul mercato (cosa che non è riuscita a fare con le schede basate sul Voodoo2, le Thriller 3D2) puntando tutto sul nuovo chip 2D/3D di S3: il Savage.
La confezione della scatola lascia intendere immediatamente come Hercules e S3 abbiano pianificato in maniera decisamente nuova la loro scheda ("loro" in quanto rappresentanti di entrambe le ditte la presentavano in anteprima in uno stand all'ECTS). Il fronte è occupato da una vera e propria bestia (Beast, cioè bestia appunto) e dal logo 3D del nome del componente hardware principale. Sui lati e dietro trovano posto le consuete tabelle riassuntive. Il contenuto è composto, oltre che dalla scheda naturalmente, da un manuale che, unico per tutti i modelli di schede prodotte da Hercules, svolge discretamente il suo lavoro, da un CD-ROM contenente driver e demo della scheda e un CD demo di *Half Life*, il nuovo e promettente sparatutto in prima persona della Sierra.
Come di consueto l'installazione avviene in maniera estremamente semplice: una volta inserita la scheda nell'apposito slot AGP e dopo il consueto riavvio, le caratteristiche Plug and Play faranno in modo che il sistema la "veda" automaticamente. A questo punto basterà inserire il CD dei Driver per mettere tutto in ordine.
Passando alle caratteristiche hardware è necessario sottolineare quanto il nuovo nato di casa S3 sia all'avanguardia. Infatti, il chip Savage è costruito, come anche i Pentium II di Intel, con tecnologia a 0.25 Micron. Implementa tutte quelle funzioni necessarie a un componente che ambisca al primato in questo campo, ma non solo, ha una caratteristica proprietaria estremamente interessante: il texture compression. Secondo i dati ufficiali questo non è altro che un nuovo sistema di gestione e trasferimento delle texture, sviluppato in collaborazione con Microsoft, che permette di velocizzare tali operazioni con un fattore X6. La RAM fornita con la scheda è pari a 8MB non ulteriormente espandibili di tipo SDRam a 100MHz. La struttura della scheda è molto pulita (simile, anche se non del tutto identica, alla reference board di S3 che montava SGRam a 125MHz, probabilmente esclusa per una questione di costi all'utente finale) e presenta un dissipatore di generose dimensioni sopra al minuscolo chip grafico. I risultati dei test sono stati eclatanti, paragonabili a quelli del Banshee di Guillemot , soprattutto nel 3D. Oltre a ciò dobbiamo riportare l'assoluta fluidità e pulizia di schermo durante una prova di *Unreal* che, con una risoluzione di 1024x768 non ha mai dato minimo segno di rallentamento. Al momento di andare in stampa la scheda non è ancora importata in Italia, ma il prezzo in dollari (129$) fa presagire un possibile prezzo inferiore alle 200.000 lire. Come potete capire ciò significa meno della metà di una scheda basata su TNT, circa la metà di una Voodoo2, meno di Banshee e Matrox. Inutile dirvi che la consigliamo caldamente a tutti coloro che cercano, a buon mercato, un ottimo componente hardware.

RISULTATI DEL TEST FINAL REALITY

3D Performance
3.51 Reality Marks
Bus Transfer Rate 3D
1.10 Reality Marks
Visual App.
100%

2D Performance
4.12 Reality Marks
Bus Transfer Rate 2D
1.30 Reality Marks
AGP Test 4MB
134.97 FPS

Sistema usato per la prova:
PII 350MHz, Abit Bh6 Bus 100MHz, 192MB RAM PC100

http://www.oldgamesitalia.net/

GUILLEMOT PHOENIX BANSHEE 16MB PCI

Da circa 1 mese, iniziano a essere reperibili sul mercato le prime schede basate sul Banshee, il nuovo chip grafico di 3Dfx, che gestisce prestazioni sia 2D che 3D a livelli che vanno al di là di ogni più rosea previsione. La scheda presa in esame, nonché la prima resasi disponibile sul mercato, è la Phoenix di Guillemot. Il design della confezione è di ottima fattura e mette in evidenza tutte le caratteristiche della scheda (come i 16MB di RAM e la presenza del chip Voodoo Banshee). Al suo interno trovano posto, oltre alla scheda, anche il CD-ROM dei driver, contenente anche alcune demo, un esauriente manuale in Italiano, *F1 Racing Simulation* (completo), *Half Life* (completo) e una versione speciale di *Tonic Trouble*, il nuovo gioco di piattaforme in 3D della Ubi Soft.
Come già accennato la scheda è basata sul nuovo chip grafico di 3Dfx, il Banshee. Quest'ultimo non è altro che il core del Voodoo2 con una modifica atta a ridimensionare il costo finale: possiede la stessa unità di calcolo dei triangoli (la PixelFX2) ma ha una sola unità per la gestione delle Texture (la TexelFX2). Questo però incide poco o nulla sulle effettive prestazioni della scheda in quanto, per il momento, non ci sono titoli che riescano a sfruttare le due unità texture in parallelo. Una cosa fondamentale è la quantità di RAM più ampia di quella del Voodoo2, infatti la Phoenix è dotata di 16MB di SGRam. Se ne deduce, quindi, che le Banshee possiedono quindi più spazio fisico per le texture. Altra cosa interessante da sottolineare è la velocità a cui è stata settata la scheda dalla casa madre: non più 90MHz come le Voodoo2 (95 per alcuni modelli) ma ben 100MHz. Il montaggio della scheda risulta molto semplice e veloce, come anche l'installazione dei driver. La versione da noi provata è la PCI ma presto arriveranno anche le versioni AGP 1X e, stando a una dichiarazione del PR della 3Dfx, anche a 2 e 4X. Non bisogna dimenticarsi inoltre che questa scheda permette di usare in maniera ottimale non solo D3D ma anche OpenGL e GLide, le librerie proprietarie che hanno reso famosa la serie di chip Voodoo.
Sotto il profilo delle prestazioni la Phoenix è praticamente indistinguibile da una Voodoo2 (per il discorso fatto poc'anzi sul mancato uso da parte delle applicazioni della seconda unità texture) e anche il 2D è ad altissimi livelli (questo perché il chip Banshee presenta le GDI di Windows integrate via hardware, velocizzando quindi molte funzioni del sistema operativo di casa Microsoft).
Venendo al dunque la Phoenix può essere la soluzione per tutti coloro che, possedendo un sistema privo di AGP e con ristrettezze economiche tali da privarli della possibilità di un upgrade totale della macchina, vogliono ottenere delle ottime prestazioni a prezzo contenuto.

Garanzia: **1 anno**
Distributore: **Ubi Soft Italia**
Costo: **299.000 lire**

RISULTATI DEL TEST FINAL REALITY

3D Performance
3.82 Reality Marks
Bus Transfer Rate 3D
1.10 Reality Marks
Visual App.
100%

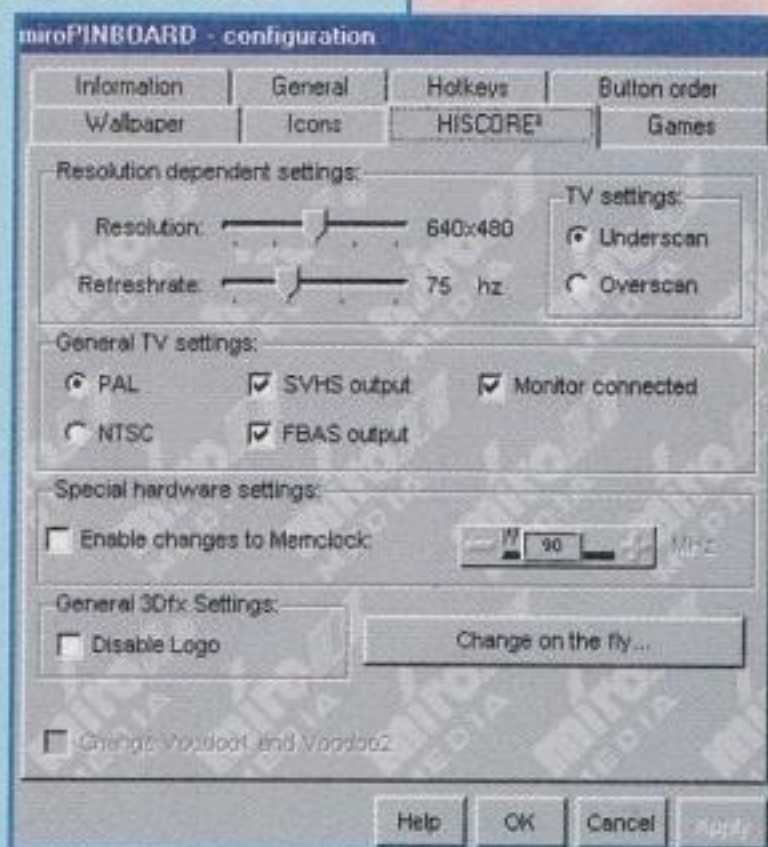
2D Performance
4.14 Reality Marks
Bus Transfer Rate 2D
3.58 Reality Marks
AGP Test 4MB
ND (PCI)

Sistema usato per la prova:
PII 350, Abit Bh6 Bus 100MHz, 192MB RAM PC100

MIRO HISCORE2 3D VOODOO2 12MB

All'interno della confezione, oltre alla Hiscore2, trovano posto un manuale di istruzioni estremamente completo, ma non in lingua italiana (l'alto numero di immagini esplicative riesce però a evitare qualunque tipo di fastidio) e il CD dei driver (contenente anche alcuni demo giocabili). Non vi sono giochi completi in bundle. L'installazione della scheda è, come per tutte le Voodoo2, estremamente semplice. Appena però si ritorna in Windows dopo aver installato i driver ci si rende subito conto di non trovarsi di fronte a una Voodoo2 normale. La prima cosa di cui si nota la diversità rispetto alla reference board di casa 3Dfx è il cavetto passante, quello che ha la funzione di ponte tra la vostra scheda video 2D e la Miro. Infatti, invece di essere una VGA/VGA è una VGA/SVHS.

miro MEDIA + DISPLAYS

Inoltre l'uscita TV testata su di un monitor di grandi dimensioni rende il gioco completamente coinvolgente. Altra particolarità della scheda è rappresentata dall'altissima qualità dei Driver. Oltre a offrire tutti i vari settaggi come la correzione gamma o il controllo dell'uscita TV possiede due interessantissime funzioni: il Memclock, che non è altro che una utility di overclocking integrata, e un personalizzatore di profili, per ottenere il massimo da un gioco senza dover necessariamente settare di volta in volta clock della scheda, livello di luce ecc. A livello hardware la Miro monta il solito chipset Voodoo2 di 3Dfx Inc. composto da 3 chip. Di questi 2 sono le unità per le texture (Texelfx2, 208 pin, per il texture mapping) e un'unità pixel (Pixelfx2, 256 pin, per il rendering dei triangoli). La RAM di tipo DRAM supporta fino a 100MHz di velocità. Come design la scheda è lievemente diversa dalla reference board a causa della presenza di un ulteriore chip nella parte alta a sinistra, che gestisce l'uscita TV. Le prestazioni sono in linea con le altre Voodoo2 12MB, e risultano quindi ottime. Non abbiamo provato la modalità Memclock e in questa sede vogliamo ricordare che l'overclocking è estremamente deleterio per i chip dei componenti hardware e, anche se in questo caso è la ditta stessa a fornire un'utility apposita, annulla ogni tipo di garanzia. Per concludere la Miro Hiscore2 3D può essere considerata la più "seria" delle schede basate sul Voodoo2, con un buon numero di "raffinatezze" tecniche che permettono di spingerla al suo estremo direttamente dai driver ma priva di giochi in bundle.

Garanzia: **1 anno**
Distributore: **CentroHL**
Costo: **ND**

RISULTATI DEL TEST FINAL REALITY

3D Performance
4.34 Reality marks
Bus Transfer Rate 3D
9.45 Reality Marks
Visual App.
100%

2D Performance
ND
Bus Transfer Rate 2D
ND
AGP Test 4MB
ND (PCI)

Sistema usato per la prova:
PII 300, Abit Bh6 Bus 100MHz, 128MB di RAM PC100

http://www.oldgamesitalia.net/

Via Ricotti 15, 20158 Milano
Fax: 02/39310950
E-mail: zannunci@studiovit.com

VENDO

VENDO i seguenti giochi originali (CDRom) e tutti in perfette condizioni: Ultima VIII Pagan (collezione CDRom), Ah-64d longbow special edition (contiene Flash point Korea, sempre nella collezione cd-rom), F1 Racing Simulation (Ubisoft), Dark Earth (Microprose), Pacific Strike (Origin con dischetti da 3 e1\2) a Lit 130.000 trattabili (tutti insieme ovviamente...).
Matteo tel. 0583-491692 ore pasti - email Mattex@iol.it

VENDO i seguenti giochi per PC: Janes F-15 a Lit 55.000, Battlezone a Lit 50.000, Toca a Lit 40.000, Motocross Madness a Lit 60.000, GP 2 a Lit 35.000, 7th Legion a Lit 40.000, Indycar Racing 2 a Lit 30.000.
Claudio - tel. 0348/7130515 ore serali

Causa upgrade VENDO: hard disk IBM - DJAA (GB 1,7) a Lit 200.000, scheda grafica Extreme Creative Labs 4 Mb SGRAM Accelerat. 2D/3D, supporta open GL Directx 3D e Eide a Lit 100.000; scanner manuale bianco/nero Genius Scanmate 256 Professional Quality 256 True Gray Scale, Text/Ocr, Microsoft Win compatibile a Lit 60.000.
Vanna - tel. 02/4236464

VENDO i seguenti giochi per PC CDRom: Worms2 (italiano parlato) a Lit 50.000, Blood & Magic (inglese) a Lit 30.000, The Terminator Future Shock (inglese) a Lit 30.000, EF2000 (inglese) a Lit 30.000, Dungeon Keeper (italiano parlato) a Lit 45.000, Full Throttle (italiano parlato) a Lit 20.000, Quake 1 (inglese) a Lit 30.000, Duke Nukem 3D (inglese) a Lit 20.000, Duke Nukem 3D Toolkit a Lit 10.000 e molti altri.
Giuseppe - tel. 0341/362611

Vendo Apache Longbow 2 Jane's, originale, con confezione e manuali, a Lit 40.000. Spese di spedizione escluse.
Email - roberto@yacc.it

Vendo i seguenti cd originali: X-Wing a Lit 25.000, Tie Fighter e Wing Commander 3 a Lit 30.000, Fifa Soccer a Lit 15.000, Darkseed a Lit 12.000, Command & C., Civilization 2, Steel Panthers, Fade to Black, Lemmings 3D, Screamer in blocco. Preferibilmente solo zona Roma.
Elio - tel. 06/2416016

VENDO Fifa World Cup98 a Lit 40.000, Computer P2 233(Over 263), 64MB SDRAM, SVGA 4MB AGP, HD 4GB, CD 32X, Audio,W98 e Word97 installati, ancora in garanzia, a Lit 1.350.000, monitor 17" a Lit 540.000. Vendo console Nintendo 64 Euro, 2 joypad, rumble unit (vibratore) a Lit 210.000. Console PSX euro, 1 joypad normale + 1 joy analogico vibrante, 2 memory card, giochi Crash Bandicoot 2 (italiano) e Resident Evil 2 (italiano) a Lit 320.000.
Carlo - tel. 051/732352

VENDO monitor Mitsubishi Diamond Pro SVGA 14" a lire 200.000 e CDRom Samsung 20X EIDE a Lit 50.000. Scambio inoltre IO Mega Zip 100 MB esterno versione parallela con versione interna.
Luca Jacopini - tel. 029/5761508 - 03389107194 - email: ljacopini@pelagus.it / lucaj@usa.net

VENDO giochi per PC: Broken Sword 2, Tomb Raider 2, Scudetto 2, F1 Manager Pro, NHL 96, NHL 97 Sports Games Collection, PC Calcio 5.0, NBA 96, International Tennis, Fifa Soccer Manager, GP2 Manager Kick Off to the World Cup, Fifa 97, Tie Break Tennis 98, Fifa 96, Screamer, A4 Networks, Sciare sulle Alpi.
Andrea - tel. 02/9240286 - 0347/8805355

VENDO i seguenti giochi, tutti originali è in perfetto stato: X Wing Tie Fighter (manuale in italiano) a Lit 20.000, Broken Sword 2 (italiano) a Lit 40.000, Lemmings 3 D a Lit 15.000, Zork Grand Inquisitor (italiano) a Lit 25.000, Dune (italiano) a Lit 10.000, The Last Express (italiano) a Lit 40.000, Chess Challenge (inglese) a Lit 25.000, Egypt 1156 A.C. L'enigma della tomba reale (italiano) a Lit 35.000 e molti altri. Spese di spedizione escluse.
Giorgio - tel. 0474/501349

VENDO videogiochi originali Army Men, Industry Giant, X Com Apocalipse, Sim Isle.
Solo zona Roma.
Tel. 06/3336360

VENDO (zona Milano) CDRom per PC in italiano: Inca 2, Magic Carpet, King Quest 5, Jewels of the Oracle, a Lit 25.000 cadauno o in blocco a Lit 80.000, Il segreto dei Templari, Orion Conspiracy, Zork Grand Inquisitor, Gabriel Night 2, Atlantis, Noir, Evidence, Iznogoud, Theme Hospital, Larry 7 a Lit 40.000 cadauno o in blocco a Lit 320.000; Broken Sword 2, Monkey Island 3 a Lit 60.000 cadauno; Blade Runner a Lit 80.000. In regalo Hollywood Monster e The Pagemaster a chi acquista in blocco.
Tel. 02/3390739

VENDO/scambio i seguenti giochi per PC: Blade Runner (italiano), Unreal (inglese), Ulti@mate Race Pro (italiano), G-Police (italiano), Incoming (italiano), Actua Soccer 2 (italiano), This Man War (inglese), Inca 2 (italiano) ecc. tutti con scatola e manuale prezzo da concordare.
Luca - tel. 0342/636133 dalle 16.30 alle 21.30

CERCO

Cerco processore Pentium 200Mhz, NON MMX, Intel o equivalente Cyrix.
Tel. 02/8052818 email: hound@tin.it

http://www.oldgamesitalia.net/

WEB-ZINE
Figli di un Dio minore?

Le Web-zine (termine mutuato dalle Fanzine degli anni ottanta), conosciute anche come riviste On Line, sono una realtà. Esistono però mille problemi e pochi vantaggi nel gestire quella che potrebbe essere definito come l'ultimo baluardo della vera libertà di stampa…

La grande disponibilità di spazio sul World Wide Web ha visto un proliferare continuo di siti "a tema", trattanti i più disparati argomenti. Lo spazio sulla Rete è facilmente ottenibile e estremamente economico, quando non gratuito.
Questa situazione ha dato la possibilità a molti appassionati del settore di avviare web-zine sui videogiochi proponendo recensioni, trucchi, anteprime e servizi che sono, per vari motivi, di difficile attuazione nel campo editoriale tradizionale.
Al livello internazionale la realtà di queste "pubblicazioni" è molto importante: siti come GameSpot o Happy Puppy ricevono un numero importante di contatti ogni giorno, a riprova dell'interesse da parte del grande pubblico per questo genere di iniziative. Addirittura alcuni siti, come il Tom's Hardware Guide, sono diventati imprescindibili punti di riferimento per gli utenti.
In Italia il mercato è un po' più acerbo: la Rete come strumento di informazione sta imponendosi solo ora, e non senza difficoltà, con evidente ritardo rispetto, per esempio, all'Inghilterra o agli Stati Uniti. Principalmente chi oggi attiva una connessione lo fa senza avere bene in mente cosa potrà aspettarsi da questa, spesso lo si fa più per moda e curiosità che per effettiva necessità.
Ciononostante nel panorama italiano del WWW esistono realtà "pseudogiornalistiche" abbastanza importanti: pubblicazioni che sono riuscite a imporsi all'attenzione dei frequentatori della Rete e, come diretta conseguenza, sono riuscite a affrancarsi dall'etichetta dilettantesca a causa della quale venivano snobbate da sviluppatori, importatori e produttori di hardware.
Il denominatore comune di tutte queste realtà è, principalmente, la passione che accomuna i "redattori telematici". Persone disposte a spendere tempo e denaro per avere la possibilità di scrivere del proprio hobby preferito e che per lontananza da Milano o Roma, tradizionali "chiavi di volta" del mercato dell'informazione nazionale, non hanno la possibilità di proporsi alle redazioni "serie". La possibilità di avere redazioni decentrate, comunque efficienti, ha dato a molte persone lo stimolo necessario per cominciare a scrivere.
È quindi chiaro che Internet diventa un media fondamentale per chi voglia intraprendere iniziative di questo tipo: non ci sono limiti di pagine da rispettare; l'impaginazione del sito è, grazie ai nuovi tool di sviluppo HTML, di facile esecuzione e di economica realizzazione; il feedback con i lettori è immediato grazie anche alla possibilità di aggiornamenti continui e alla possibilità di essere "sulla notizia" in tempo reale.
La stampa "seria" ha colto l'importanza di questo nuovo mezzo: non esiste praticamente nessun quotidiano a diffusione nazionale che non abbia una sua controparte telematica, dove viene proposto al lettore un aggiornamento continuo delle notizie e approfondimenti che magari non troverebbero spazio nelle pagine tradizionali. Dal punto di vista amatoriale ci sono quindi grandi possibilità, ma anche molti problemi dal punto di vista giuridico. Va detto, infatti, che gli attuali codici non prevedono l'esistenza di questo genere di canale informativo. Oltretutto, per essere considerata "Organo di Stampa" a tutti gli effetti, è necessario che la neonata "testata" possieda un certo numero di caratteristiche, molte delle quali praticamente inattuabili da parte di un sito amatoriale.
Il mercato, nonostante queste difficoltà, mostra di apprezzare le qualità di questo genere di pubblicazione. I contatti crescono e con loro l'interesse dei produttori in questi nuovi mezzi di informazione. Tant'è vero che, se fino a poco più di un anno fa, era estremamente difficoltoso per una pubblicazione telematica essere accreditata presso gli uffici stampa delle aziende produttrici e degli importatori di software, oggi questo non è più impossibile. Anzi, non di rado il materiale recensibile viene inviato alle web-zine in anteprima per sfruttare l'immediatezza del mezzo-Internet.
Intere redazioni sono composte da persone che non si sono mai incontrate e che si conoscono solo grazie a servizi come *IRC*, *E-mail* e *Usenet*. Questo però non limita in nessun modo l'operatività di questi nuovi giornalisti. Grazie a una buona organizzazione un sito amatoriale può diventare, nel suo piccolo, un esponente di spicco nel variegato mare dell'informazione videoludica. Cosa impedisce, allora, a ogni lettore di creare la sua piccola rivista telematica? In teoria nulla, se ha il tempo e la passione necessarie. Ma per raggiungere risultati degni di nota è importante la qualità del servizio, degli articoli, la puntualità degli aggiornamenti. Anche il solo mantenere i contatti con i PR di ogni casa di software può essere molto dispendioso, in termini di tempo e di scatti telefonici.
I problemi precedentemente accennati, poi, potrebbero diventare insormontabili in futuro: il riconoscimento da parte delle autorità competenti è una chiave importante per quanto riguarda l'esistenza di queste nuove realtà. E auspichiamo che una legge finalmente moderna regolamenti la nuova "autostrada dell'informazione".

Ultima parola di…
Simone Soletta

TOCA 2 TOURING CARS™

SUPERARSI NON È STATO FACILE...

Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399